

Nº 10
795 ptas.
4,78 €
CD-ROM de regalo para PC
Loading
REVISTA INDEPE
PlayStation
Y OTRAS VIDEOCONSOLAS
DRIVE EMOTION TYPE -S
LEGEND OF DRAGOON
SYPHON FILTER 2
CARRIER
ROCKMAN GG
METAL GEAR 2
METAL GEAR GB
POP'N MUSIC GB
BEATMANIA 5th MIX
CHASE THE EXPRESS
COOL COOL TOON
Ilustración con © SNK 2000
FINAL FANTASY IX
DRAGON QUEST VII
MARVEL VS. CAPCOM 2
GUÍA SUIKODEN II
DOSSIER GAROU DENSETSU



Loading, Mayo de 2000

Editorial

Staff

Dirección General: Mª JOSÉ CASTRO
Coordinador: SERGIO HERRERA
Colaboradores: Carlos Martín Estévez "Endimion", Manuel López Olvés "Megaman", Rafael Fernández Barbero "Mangafan", Javier Herreros Álvarez "Solid Snake", Wenceslao Muros Gálvez "Amano", Gloria Rubio "Rinoa", Mehdi Benssiba "Gozu", Eduardo Rodríguez "Manjimaru", Jordi Dorce "ZeroSith", Roberto Matéos "Junker", José Manuel Fernández "Spidey", José Ángel Ciudad "Ryagami", Francesc Martínez "DevilKen" y la colaboración especial de nuestro amigo |Ryu| desde Chile.

Contenido del CD: JOSÉ GARCÍA, SERGIO HERRERA

Administración: ROSANA JIMÉNEZ
Suscripciones: VANESSA RODA (93) 477 02 50
Director de producción: JOSÉ GARCÍA
Filmación y coordinación de maquetación: GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO
Maquetación y Diseño: SERGIO HERRERA
Corrector de textos: FRANCESC MARTÍNEZ

Redacción y administración: Avda. Mare de Deu de Monsterrat 2. 08970. Sant Joan Despi (Barcelona). Tel: (93) 477 02 50. Fax: (93) 477 22 84.

Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Rotographik, S.A.
Duplicación CD's: MPO Ibérica
Distribución: COEDIS S.A.
Depósito Legal: B-11.747/99



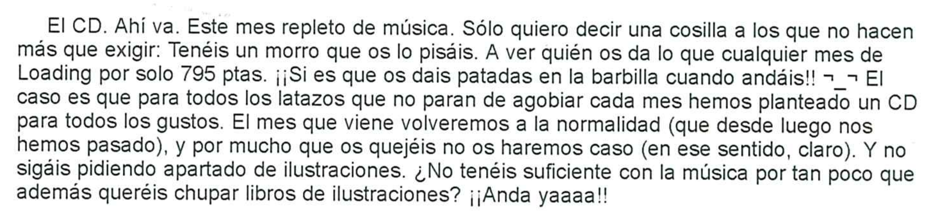
EDITA:
ARES INFORMÁTICA, S.L.
Presidente: ALBERT RODRÍGUEZ
Directora General: Mª JOSÉ CASTRO
Director Técnico: JOSÉ GARCÍA
Director Adjunto: RAMÓN CARDONA



Vaya, vaya, sí que ha pasado rápido el mes. Entre ir de un lado para otro con tantos salones del manga, el cómic y los videojuegos casi ni nos da tiempo a darnos cuenta de que tenemos que estar entregando el número siguiente. ¡Pero ya está! Ya lo tenéis y en este preciso instante nos disponemos a empezar el siguiente. Bueno, en realidad ya está semi escrito, porque tenemos que ir adelantando faena para las Loading que saldrán a la venta en verano (¡Que si no, no hay vacacioneeees! ~_~).

En este mismo momento se está celebrando el salón del videojuego E3, y como esperar a su finalización y hacer un buen comentario nos haría retrasar semana y pico la salida de la revista, pues la verdad, lo dejamos para el mes que viene y hacemos un despliegue como el del mes pasado sobre el Tokyo Game Show. ¡Y no veáis la de sorpresas que han presentado! Sonic Adventure 2, Metal Gear Solid 2... ¡¡Para no dar abasto!!

Este mes tenemos un dossierque reservabamos desde que empezamos a dar forma al Extra King of Fighters. Digamos [illegible] alejarlo de las fechas de salida del Extra, y aprovechando el lanzamiento del Mark of the Wolves en versión cartucho nos hemos lanzado a plasmarlo.



El CD. Ahí va. Este mes repleto de música. Sólo quiero decir una cosilla a los que no hacen más que exigir: Tenéis un morro que os lo pisáis. A ver quién os da lo que cualquier mes de Loading por solo 795 ptas. ¡¡Si es que os dais patadas en la barbilla cuando andáis!! ¬_¬ El caso es que para todos los latazos que no paran de agobiar cada mes hemos planteado un CD para todos los gustos. El mes que viene volveremos a la normalidad (que desde luego nos hemos pasado), y por mucho que os quejéis no os haremos caso (en ese sentido, claro). Y no sigáis pidiendo apartado de ilustraciones. ¿No tenéis suficiente con la música por tan poco que además queréis chupar libros de ilustraciones? ¡¡Anda yaaaa!!

Para los mayores de edad, por si no tienen idea de lo que trata el asunto, existe una revista que podríamos calificar como la "Loading Hentai". Es esta que anunciamos bajo el título "X-Parodies Magazine". Si no la conocéis tratad de echarle un vistazo, porque a partir del número 2 se ha cambiado el aspecto a un estilo que os resultará familiar... ^-^

Nada más (por ahora). Os recuerdo que la web se pone al día constantemente y está en:

http://loading.cjb.net

Nos veremos en el salón del cómic, si es que váis, o en el chat como cada noche en el canal #frikilandia.

Loading (please wait)

Sergio Herrera

NOTA PARA LOS USUARIOS DE PLAYSTATION2:
Si tenéis la consola encendida y con un CD en marcha, no la cambiéis de posición horizontal a vertical. Si lo hacéis rallaréis el CD, quedando inservible. Para prevenir esto, visitad la web de Loading



Loading 10

REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation Y OTRAS VIDEOCONSOLAS

NOTICIAS - ABRIL - NEWS

SONY:

La máquina de **Sony** acogerá la última aventura de terror de la saga que todos tenemos en mente: ***Twylight Síndrome-Reunion***, de **Human**. Además de ser en perpetuo 3D podremos sacar fotos de cualquier momento del juego. Fantástico.

Parece ser que tanto ***FF IX*** como ***The Bouncer*** harán acto de presencia en el *E3*.

Corre por ahí el rumor de que algunos juegos cuyos derechos ha comprado **Acclaim** podrían terminar versionados para **PS2** (ojo: ***CrazyTaxy***!)

Más fallos de **PS2**. Si no quitas un **Memory Card** versión *SCPH-1020* antes de apagar la consola, lo más probable es que se rompa.

Cada vez son más los que esperan con impaciencia la salida de la entrega para **PS2** de ***Densha de Go!***. El apartado gráfico es, sin exagerar, de lo más realista que ha pisado consola alguna.





Nintendo tiene su ***Mario Party***, **Sega** su ***Sonic Shuffle***, y ahora **Sony** cuenta con su propio "*Party Game*" titulado ***Crash Bash***. Desarrollado por **Eurocom**, el juego será una mezcla de acción y puzzles. Cada pantalla contiene varios *items* especiales entre los que se encuentran ocultos varios mini-juegos. Podrán jugar 4 personas a la vez y saldrá en los USA el mes de Noviembre.

"**The 3DO Company**" afirmará su compromiso de programar para **PS2** en el *E3*

Finalmente será la nueva máquina de **Sony** la que lleve a los hogares las excelencias de lo último en ritmo: ***Beat Mania II DX 3rd Style*** con sus siete botones y su controlador exclusivo. Para perdérselo ^^.

KONAMI:

Hideo Kojima ha confirmado el lanzamiento de ***Metal Gear 2*** y lo ha fechado para otoño del 2001, aunque veremos las primeras *betas* en movimiento a principios de mayo del mismo año.

Buenísimas noticias: ***Z.O.E***, el próximo gran bombazo de **Konami**, verá la luz en el ***E3*** aun con el guión sin terminar aunque... ¿a quién le importa eso ahora?

Konami, en plena expansión, se ha hecho con un 20% de **Takara** (a la que muchos recordamos y esperamos que siga sacando entregas de ***ToShinDen***) en una operación que ronda los tres mil trescientos millones de yenes.

Mooola, ***Pop'n Music Animelo*** está siendo convertido para **PSX** y estará en las tiendas a mediados de julio con cantidad de temas de *anime*.

SQUARE:

Por fin **Square** ha comenzado la traducción de uno de los juegos más infantiles y preciosistas de su historia: ***DewPrism***, que en EEUU será conocido como ***Threads of Destiny***, un título algo rebuscado pero que no debéis olvidar.

Otra pieza de coleccionista será el disco de "demos" con que nos obsequiará **Square** al hacernos con ***Vagrant Story***. ***Chocobo Racing***, ***Front Mission 3***, ***Threads of Fate (DewPrism)*** y videos de ***Legend of Mana***, ***Chrono Cross*** y ***Chocobo's Dungeon 2***.

CAPCOM:

Capcom ha revelado algunos detalles sobre su juego de lucha más esperado. Todos sabemos a cuál me refiero, a ese que justo ahora han dado nombre: ***Capcom Vs. SNK: Millenium Fight 2000***. Se verá en los salones recreativos japoneses el próximo mes de Agosto y se ha confirmado que al menos *Terry Bogard* y *Ryu* tendrán nuevas animaciones (o sea, que no serán recortados y pegados de ***KOF*** y ***Street Fighter Zero***). Todos apoyamos este gesto...

Con un poco de tardía pero los poseedores de una **Dreamcast** contarán antes de que acabe el año con una adaptación de ***BioHazard 3*** y ***Dino Crisis***. ¿Serán también versiones "*Value Plus*"?

ENIX:

Enix comienza a dar explicaciones por el retraso de ***Dragon Quest VII***. Parece ser que han pospuesto el lanzamiento hasta el 29 de junio para evitar competencia innecesaria con ***FF IX***.

NINTENDO:

Tan simple como esto: 100 millones de **GameBoy** oficialmente en el mundo (si a eso añadimos los 300 millones de **GB** piratas de China...^^)

Finalmente **Rare** está empezando a darnos algo de información sobre su futuro bombazo en **N64**: ***Dinosaur Planet*** estará protagonizado por dos felinos y será bastante similar a ***Zelda 64***. El **Expansion Pack** será obligatorio.

No es noticia pero... mirad las declaraciones del presidente de **Nintendo** acerca de sus directos competidores:

-Piensa que el futuro del videojuego está en las portátiles y en su **GB Advanced**
-Piensa que ***WonderSwan*** está bien por aquello de conectarla al móvil pero que nada que ver con **GB Advanced**.

NOTICIAS - ABRIL - NEWS

-Critica a **Sony** por el truco del DVD multizona y, aunque admite que **PS2** ha vendido mucho, piensa que está por debajo de lo esperado.
-Dice que **Microsoft** y su **X-BOX** no están preparadas para el competitivo mundo del videojuego (o sea, que no tienen ni puñetera idea...).

Un nuevo juego de ***Doraemon*** para **N64**: ***Doraemon 3: Futoshi Town SOS***. Lo veremos en julio.



Ya iba siendo hora ^^ ***Decotora Densetsu GB Special*** (***Art Truck*** para los profanos occidentales) estará listo para nosotros a finales de junio y con él echaremos los piques más grotescos entre camioneros.

Nintendo vuelve a chafar las ilusiones de todos los que esperaban que a la décima fuese la vencida. Obviamente hablamos de ***EarthBound 64*** que TAMPOCO verá la luz en el *E3*.

SEGA:

Sega pretende anunciar el 9 de mayo la política que va a desarrollar en su reciente incursión en el mundo de la telefonía móvil. Permaneceremos atentos.

Sega Toys prepara un juego de *Doraemon* en primera persona.

Nec Interchannel ha tenido que retrasar por falta de personal el ***Sentimental Graffiti 2*** de **DreamCast** hasta el 24 de julio. Si les hace falta gente... ¡yo voy, eh!

Bienvenidos a la sección de noticias que no interesan a nadie: La versión doméstica de ***Samba de Amigo*** (simulador de tocar las maracas) no contará con las populares tonadillas de *Ricky Martín* ya que este artista está bajo lincencia de **Sony Music**

13 de julio es la fecha escogida por **Sega** para poner a la venta su último juego de pruebas olímpicas: ***Virtua Athlete 2K***.

La placa **Naomi** recibirá en breve la visita de ***Star War Episode 1 ~ Racer Arcade***, los aficionados se pueden ir preparando

Sega está ultimando el lanzamiento de un recopilatorio de clásicos de **Mega Drive** para **PC *Windows*** con los títulos ***Outrun***, ***Phantasy Star 2***, ***Altered Beast***, ***Columns***, ***Super Shinobi***, ***Golden Axe***, ***Sonic The Hedgehog*** y ***Vectorman***

BANDAI:

Nuevo *RPG* de la mano de esta compañía. Su nombre será ***Seikaiden*** y pondrá a tu control a cinco personajes cuyas historias transcurren al mismo tiempo, con lo que todas aquellas acciones que realices en tu partida con un personaje afectarán a la que comiences con otro para reunirse todos en una batalla final.

Giren's Ambition ~ Genealogy of Zion Capture será la nueva incursión de **Bandai** en la saga ***Gundam*** en **PSX**. Verá la luz a finales de junio y vendrá con un disco de expansión de regalo.

OTROS:

En los momentos de maquetar estas noticias debe estar celebrandose el famoso E3 en Inglaterra, y a la misma asistirá *Hideo Kojima* para presentar la secuela en **PS2** de ***Metal Gear Solid***. No os perdáis el reportaje especial que os prepararemos sobre todo lo que suceda en el salón (no, no iremos... quizá algún día nos llegue el presupuesto T_T).

Orphen Sorcerous Stabber, basada en el *manga* de la ***Kadokawa Shoten***, verá la luz en **PS2** en forma de clásico *RPG* por turnos. No podemos esperar.

Y por si esta adaptación *manga*-videojuego fuese poco, ya hay un notición. Prestad atención a ***Record of the Lodoss War: The Advent of Cardice*** que saldrá para **DreamCast** el 29 de junio.

Titus ha anunciado el desarrollo de un nuevo juego de simulación de vuelo al estilo *"Ace Combat"* y que correrá bajo **Playstation 2**. Su nombre: ***Sidewinder***.

Activision esta trabajando en un nuevo juego para **PSX** basado en el famoso cómic ***Blade***. Llevará un sistema "*dual hero*" en el que podremos manejar a dos personajes a la vez. Se usaran armas, artes marciales y movimientos especiales para combatir a los enemigos.

Climax prepara una sorpresita para los sufridos usuarios de **DreamCast** (no veas lo que sufro yo con el ***Sonic Adventures*** ^o^): ***Super RunAbout***. Técnicamente promete comerse a ***Crazy Taxy*** y buena prueba de ellos son sus 30 vehículos seleccionables.

¿Recordáis ***Bokan DesuYo y Bokkan Tolppatsu***? Al fin una nueva entrega de la serie de la casa **Tatsunoko** para **PSX**: ***Time Bokan GO GO GO***.

Noticia increíble: Tras el estallido de PS2 en Japón la demanda de películas en formato DVDs en dicho país se ha multiplicado vertiginosamente. Debido al shock comercial TODAS las compañías importantes que comercializan este tipo de productos han decidido reducir 2.000 yens a los precios al público (de este modo venden decenas de miles de unidades más). No está mal, pero lo curioso no acaba ahí. Conociendo estos datos de ventas y la interrelación entre el mundo de los videojuegos y el manga, la compañía española Manga Films ha decidido que en el momento en el que se ponga a la venta la Playstation2 en España lanzaran una línea de películas de anime en DVD, cosa que anteriormente ni se pensaba. ¡Larga vida a la PS2 y al formato DVD! ^o^

Amano
Amano_ai@retemail.es





Sentimos ser pesados, pero aquí te ponemos al día de lo acontecido alrededor de la saga *Final Fantasy*, y en especial de su novena entrega.

Como ya sabéis se tiene previsto que ***Final Fantasy IX*** aparezca este verano, concretamente el 19 de julio de 2000. Parece que se está creando una gran expectación sobre este título. En Japón ya se puede ver una campaña publicitaria de **CocaCola** y todo (como ya pudimos comprobar el mes pasado en el vídeo promocional) y se están regalando pegatinas, tarjetas y figuras de personajes de las tres últimas entregas de la serie (VII, VIII y IX) perfectas para coleccionistas.

También se lanzaron tarjetas coleccionables de ***Final Fantasy*** bajo el nombre de ***Fantasy Art Museum***, y se piensan hacer tres ediciones, siendo la primera del 14 de abril. Esta primera colección consta de 144 tarjetas y de ellas 9 son especiales.

Lejos de las campañas publicitarias que se está montando **Square** para lanzar este título, se saben más datos de lo que nos traerá ***Final Fantasy IX***. Ya se conocen cinco nuevos personajes: *Garnet Tail Alexandoros, Kuina Quen, Flier Crescent, Salamander Coral* y *Eiko Callor.*

Garnet: es una princesa de pelo largo muy guapa. Pertenece a la 17º generación de princesas del reino de ***Steiner***

Kuina: un extraño con un traje entre el típico de payaso y el de cocinero.

Flier: es un caballero de sexo femenino.

Salamander: un lobo solitario de gran poder y fuerza que crea cierto respeto por su imponente presencia.

Eiko: es una joven y precoz niña de 6 años, luce el pelo corto y es muy inteligente para su edad.

Los personajes adquieren el poder de conseguir armas como en anteriores entregas, y además podrán mejorar sus armaduras. Las mejoras variarán dependiendo de quien escojamos, y es posible que cierta armadura consiga mejores resultados en un personaje que en otro. Naturalmente existirán ciertos artículos raros que nos podrán conseguir más y mejores poderes. Ahora existen 4 hendiduras en el menú: Arma, Escudo, Armadura, y Accesorio. Todo esto podrá conseguir muchas más posibilidades y combinaciones que conseguirán que mejore en cuanto a las posibilidades de juego.

Yoshitaka Amano, diseñador de personajes de la novena entrega, desveló que cada personaje tendrá la ayuda de una criatura-mascota, así pues *Zidane* tiene un gato, *VIVI* un mago en miniatura, *Steiner* un murcielago, *Garnet* un pájaro arco iris , *Quina* una versión de la miniatura de él mismo, *Freija* un duende volador, *Salamander* una salamandra... parece que se están poniendo de moda las mascotas en los mundos de ***Final Fantasy*** ^_^.

La información últimamente se va soltando a cuenta gotas, pero es comprensible, visto lo que queda para su lanzamiento supongo que no quieren desvelar todas las sorpresas hasta que pueda caer en nuestras manos.

Por cierto, la última información desvela que se está probando una beta del ***Final Fantasy X*** para así testear el juego en red. Esta *demo* es para **Playstation 2** y **PC**, y el juego final se espera que se ponga a la venta en primavera del 2001.

Esto es todo por ahora, más en próximos números de ***Loading*** ^_^.

Mangafan
mangafan@teleline.es

COLECCIÓN DE FIGURAS

PROMOCIÓN COCA-COLA









SQUALL LEONHART · RINOA HEARTLLY · SEIFER ALMASY · LAGUNA LOIRE · QUISTIS TREPE · ZELL DINCHT · SELPHIE TILMITT · IRVINE KINNEAS




SQUALL LEONHART (CRYSTAL Ver.) · RINOA HEARTLLY (CRYSTAL Ver.) · SEIFER ALMASY (CRYSTAL Ver.) · LAGUNA LOIRE (CRYSTAL Ver.) · QUISTIS TREPE (CRYSTAL Ver.) · ZELL DINCHT (CRYSTAL Ver.) · SELPHIE TILMITT (CRYSTAL Ver.) · IRVINE KINNEAS (CRYSTAL Ver.)



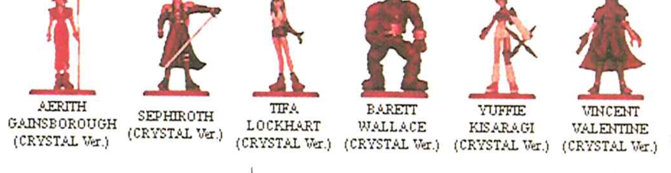








CLOUD STRIFE · AERITH GAINSBOROUGH · SEPHIROTH · TIFA LOCKHART · BARETT WALLACE · YUFFIE KISARAGI · VINCENT VALENTINE · RED XIII


CLOUD STRIFE (CRYSTAL Ver.) · AERITH GAINSBOROUGH (CRYSTAL Ver.) · SEPHIROTH (CRYSTAL Ver.) · TIFA LOCKHART (CRYSTAL Ver.) · BARETT WALLACE (CRYSTAL Ver.) · YUFFIE KISARAGI (CRYSTAL Ver.) · VINCENT VALENTINE (CRYSTAL Ver.) · RED XIII (CRYSTAL Ver.)















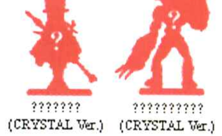
ZIDANE · ????? · VIVI · STEINER · ????? · ??????? · ?????????? · ????





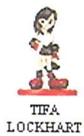





ZIDANE (CRYSTAL Ver.) · ????? (CRYSTAL Ver.) · VIVI (CRYSTAL Ver.) · STEINER (CRYSTAL Ver.) · ????? (CRYSTAL Ver.) · ??????? (CRYSTAL Ver.) · ?????????? (CRYSTAL Ver.) · ???? (CRYSTAL Ver.)







CLOUD STRIFE · AERITH GAINSBOROUGH · SEPHIROTH · TIFA LOCKHART · CHOCOBO · MOG









CLOUD STRIFE (CRYSTAL Ver.) · AERITH GAINSBOROUGH (CRYSTAL Ver.) · SEPHIROTH (CRYSTAL Ver.) · TIFA LOCKHART (CRYSTAL Ver.) · CHOCOBO (CRYSTAL Ver.) · MOG (CRYSTAL Ver.)





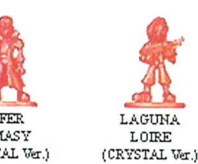




SQUALL LEONHART · RINOA HEARTILLY · SEIFER ALMASY · LAGUNA LOIRE · SABOTENDER · KOYOKOYO







SQUALL LEONHART (CRYSTAL Ver.) · RINOA HEARTILLY (CRYSTAL Ver.) · SEIFER ALMASY (CRYSTAL Ver.) · LAGUNA LOIRE (CRYSTAL Ver.) · SABOTENDER (CRYSTAL Ver.) · KOYOKOYO (CRYSTAL Ver.)





Coming Soon.

SNK, la compañía número uno en juegos de lucha (bueno, bueno, los fans de Capcom que no me peguen ^_^U) quiere dejar de estar tan encasillada en el sector, pues casi todos sus grandes éxitos son VS FIGHTING games salvo algunas excepciones como Metal Slug, Super Sidekicks o Pulstar. Pese a no tener fotos aceptables del juego en movimiento, os desvelamos todo cuanto se sabe sobre este nuevo título.



Intentando llegar al mayor número de público posible y queriendo darse a conocer mejor en el mercado, **SNK** opta por abrirse camino en la modalidad de juegos que más arrasa en el país del sol naciente, y no son otros que los juegos musicales. De forma que la compañía lleva anunciando desde hace un par de meses un juego llamado ***Cool Cool Toons***, que tiene prevista su aparición en **Dreamcast** y **Neo Geo Pocket Color** únicamente y por el momento, y gracias a la posibilidad de conectar mediante el *cable link* nuestra portátil a color de **SNK** a la consola de 128bits de **Sega** podremos traspasar datos y así desbloquear secretos, personajes ocultos, músicas y muchas sorpresas más que nos tienen reservadas.

Por ahora se tienen pocos datos de este juego, pero podemos adelantar lo que ya sabemos. Por el momento se conocen la identidad de doce personajes, que van divididos en grupos de tres. Ellos son:

Amp: El protagonista del juego, es un chaval que viste como un *diskjockey*.
Spica: Una chica de grandes coletas a cada lado diseñada especialmente para *Amano*.
Yusa: Un conejo espacial y especial. Es muy simpático y suele esbozar una sonrisa.

Bross: En realidad son tres hermanos con una forma de vestir muy holgada.
Kamio: Este sonriente personaje da repelús de sólo mirarlo por lo hortera que es.
***Mamio* (metarmofoseado):** Según parece el tal *Kamio* se transforma en hombre-lobo bajo alguna condición.

Ranke: Una chica rubia de tez de piel verdosa. Tiene una forma de vestir futurística.
Ranke01: Puede que sea la hermana, un clon... Tiene una forma de vestir más clásica.
Dr.Stein: Quizá el personaje más feo del juego. Lleva jeringas en vez de manos y un propulsor en la espalda.

Ival: Extraña criatura de enigmática sonrisa. Yo por si un caso no me acercaba mucho.
Iyami & Crow: Aparenta ser un joven aprendiz de mago que va acompañado de su pequeña mascota negra.

Quizá aparezcan más personajes una vez finalizado el proyecto, que tiene previsto estar en la calle en julio (en Japón, claro). El juego es similar a otros que ya están en el mercado, sólo hay que tocar el botón que se indica en el momento justo, con la diferencia que éste juego tiene guión. Además, la historia puede cambiar según lo bien o mal que completamos las canciones. Por las pantallas vistas hasta el momento tendrá apariencia simple pero simpática, con unos personajes sin tonalidades de sombras y colores pastel. Tendrá varios modos de juego, entre ellos el modo historia y el modo 2 jugadores (en *versus* o en *cooperativo*).

Estamos a la espera de que este juego aparezca en la fecha anunciada y que no se retrase, pues se muestra muy interesante y nuestra **Dreamcast** está sedienta de nueva mercancía, al igual que nuestra querida **Neo Geo Pocket Color** que recibirá con los brazos abiertos su primer juego musical.

Mangafan
mangafan@teleline.es





From Software es una compañía rolera por excelencia. Aunque desde luego, sus títulos siempre han sido un tanto atípicos dentro de un género demasiado marcado por unos cánones que se repiten constantemente título tras título.

Desde luego, esta compañía se está encumbrando ella sola como la líder indiscutible en cuanto a *RPG*s se refiere en la nueva consola de **Sony**. Juegos como ***Evergrace*** o ***Eternal Ring*** son por el momento los máximos exponentes en cuanto a rol en **PS2**, y a estos les seguirá el espectacular ***One/Fourth***, que junto con el anunciado ***Kings Field 4*** se convertirán en todo un ejemplo de buen hacer y constancia en el difícil mercado de los videojuegos.

El nombre de ***One/Fourth*** viene a cuento del grupo de personajes que llevaremos en el juego. Cuatro diferentes protagonistas que seleccionaremos de entre siete u ocho personajes (el número aún está por confirmar) que mediante un novedoso sistema de juego recorrerán mundo y lucharán en lo que según **From Software** serán las batallas más largas y demoledoras de la historia de los juegos de rol. De uno a veinte enemigos pueden aparecer de una sola vez... así que imaginaos el resultado en pantalla.



El argumento no da para más, siendo muy típico en este género: nuestros héroes han sido invocados por el Rey para que le demos para el pelo al *Evil Demon King*, que se ha escapado de un largo encierro por sus actos malvados y diabólicos. La aventura se estructurará en varias misiones diferentes, lo cual hará que el desarrollo tenga variedad y se mantenga siempre fresco. Hablando de frescura, al contrario que todos los anteriores *RPG*s de **From Software**, ***One/Fourth*** se acercará más al espíritu de los juegos de rol de toda la vida, dejando de lado el exagerado realismo que mostraban sus anteriores producciones, aparte de esa oscuridad y tenebrosidad de las que hacían gala todas ellas. ¿Será eso bueno o malo? Ya lo veremos...







One/Fourth llegará con la segunda oleada de títulos para la grandísima consola de **Sony**, y esperemos que también cuente con una versión occidentalizada, hecho este aún no confirmado. Así pues, a partir de este otoño/invierno, podremos disfrutar de esta obra que lleva dentro las palabras "obra maestra", y que sin duda lo será, aunque eso sí, dentro del estilo que los chicos de **From** siempre han impreso a sus programas. O sea, calidad, ambientación y aventura a raudales. *RPG forever!*

Spidey
joserparker@retemail.es



BREATH OF FIRE IV

Si aún crees que los continuos retrasos sufridos por este juego o que los casi tres años de desarrollo por parte de **Capcom** no pueden haber sido suficientes, si eres de los que creen que la saga ***Breath of Fire*** no está a la altura de los lanzamientos actuales... una de dos: o no has jugado a un buen *RPG* en toda tu vida o es que no has jugado a un buen *RPG* en toda tu vida ^_^.



Dice el dicho que aquél que esté libre de pecado que tire la primera piedra, y por tanto va siendo hora de que aquellos que dimos una oportunidad a ***BoF3*** lapidemos vivos a todas las revistas de la competencia que, al ver el aspecto inicial de BoF4 en minúsculas imágenes sacadas de INet, lo han criticado como si se tratase del mayor bodrio en la historia de **Capcom**.

Ahora que el juego está en la calle, podemos apreciar sus más de 3000 planos de animación por personaje y la presentación de un entorno que aúna un *engine* 3D aun más fluido que el de su antecesor con un detalle y un preciosismo inusitado que se refleja en...TODO!!



¿Hay algún RPG sin argumento?

Como ya os hemos adelantado en algún número anterior, la historia está cuidada hasta el último punto y coma. Tal vez os congratule saber qué nueva gesta de humanos y dragones nos ha tocado vivir en esta ocasión:

La historia nos sitúa en plena guerra. Dos continentes separados por un océano de mar y odio. Al oeste tenemos el regentado por el gran Imperio *Fou*, un reino autocrático con una descomunal armada controlada por una especie de ministerio que cubre el vacío legal que la muerte del primer emperador dejó.

En contraposición tenemos a la *Alianza del Este*, un conglomerado de países y tribus de este continente entre los que encontramos nombres conocidos como el de *Windia* o el de *Rudia*, siendo la familia real de esta última la que se encarga de llevar el peso de la corona.



Así están las cosas en un mundo poblado por todo tipo de seres, mortales y... no tan mortales, como los dragones, que en esta entrega se convierten en el apartado más impresionante del juego (sólo echad un ojo a los diseños..."sus vais a cagal").



De todos estos seres hay uno que es comúnmente idolatrado: "*Utsurowazaru Mono*", "El que nunca cambia" (más o menos ^^U) para el cual humanos y dragones son seres igualmente amables y dignos de vivir. Una hermosa filosofía en torno a la cual giran gran parte de los intrincados diálogos del juego y que dan sentido a unas semi-razas de pocos elegidos dotados como los "Ojos de Dragon", y que, de algún modo, están en contacto con estos seres así como a los descendientes del Dios Alado, que a muchos os traerá recuerdos de *Windia* (sin ir más lejos la encatadora *Nina* es descendiente directa de éste pero, shhhh, es un secreto ^^).

Si será por secundarios...

En esta ocasión los personajes que estarán bajo nuestro control (de un total de nueve) serán:

Ryu: De nuevo uno que reniega de su destino de ser medio dragón vuelve a ser protagonista (y digamos que se parece en algo más que el nombre ^^ mirad mirad, el diseñador se estará forrando).

Nina: De nuevo nuestra alada princesa favorita será la protagonista desde el momento en que encuentra a *Ryu* mientras buscaba a su hermana.

Scias: Los avatares del destino convertirán a este borrachín héroe de guerra jubilado en el mentor de *Ryu*

Cray: Este joven líder del clan *Fulen*, a raíz de su estrecha amistad con la princesa *Eleena* y de su pesada responsabilidad se verá involucrado en nuestra aventura.

Master: Un enigmático personaje que por una maldición pondrá el inestimable poder de su armadura sagrada al servicio de nuestros héroes.

Ursula: Jefa de tropa del ejercito de *Fou* en su sección más neutral. Su poder mágico, su carisma y esas orejillas de elfo que hacen que esté poniendo el suelo llenito de babas (no son coletas,

pero bueno...) la convierten en uno de los pilares clave del argumento junto a *Yom* y *Raso*.

Fou-Lu: Digamos sólo que fue el primer emperador y fundador del Imperio *Fou* y que es, entre otras cosas, el más poderoso de todo el juego.

Dragones!!

Si hay un punto que siempre ha permanecido fiel y que siempre lo seguirá siendo (a menos que le cambien el nombre al juego ^^) son estas criaturas que, en esta entrega, gozan de una variedad y un acabado que poco o nada tienen que envidiar a las creadas por *Ciruelo* (el de ***Dragon Lance*** si no me equivoco).

Grandiosas criaturas que se han despojado de su arquotípica figura para dar pie a seres de hasta 3000 metros de largo, a dragones de apariencia humanoide y otras mutaciones que desde antiguo les han conferido el cargo de Dioses.

Entre estos, los más impresionantes, están *Junar* (dragón de arena protector de una civilización ya extinguida que en noches de luna llena surca el cielo protegiendo a los hombres), *Nosto*







(advenedizo de la desgracia que cae cada vez que se deja ver al salir de su océano de lodo), *Aura* (que, a medio camino entre un humano y un dragón, es de los más poderosos) o *Larwi* (un mastodóntico dragón que, bien por su tamaño de cerca de 3 Km de largo, bien por su longevidad, ha sido el Dios *benefator* de la gente de *Windia*), etc...

Muchos de los dragones pueden ser invocados por algunos de los protagonistas, como pueden ser *Ryu* o *Fou-Lu*.

¿Jugamos?

Las batallas en ***BoF4*** han sufrido el radical giro que muchos ya se esperaban. El clásico esquema de la batalla por turnos ha evolucionado (un poquitín) para dar lugar a un juego en el que el exhaustivo uso de magias combinadas y el sistema bautizado como "Slick Rotation" (dos líneas de ataque para diferenciar si quieres que tu personaje ataque o si quieres que, a base de perder turnos, recupere puntos de la habilidad gastada.

El sistema de habilidades que tanto dio que hablar en ***BoF3*** se mantiene con la peculiaridad que el "*Will*" le otorga al aumentar en varios puntos las habilidades que formaban parte de la filosofía del maestro del que las adquiriste (si tu maestro insistía en ayudar a los débiles tendrás ciertas ventajas cada vez que luches para ese fin ¿mola o qué?)

Por cierto, no serán pocos los que reconocerán cierta habilidad que tras un destello sitúa un gigantesco *Kanji* de fondo (a ver si ponen la foto correcta los de arriba...)

El siempre mencionable apartado técnico

Varias cosas han cambiado en esta entrega del eterno juego de humanos y dragones, y varias han permanecido fieles a la tradición. Técnicamente estamos ante uno de esos juegos que sólo la fusión entre 2D y 3D pueden soportar, lo cual, de siempre, ha dado gran dinamismo a estos productos.

A esto se une una música que, como hiciera en anteriores entregas, nos llevará a nuestro punto de venta habitual a triturar la *Visa Oro* con una *BGM* que está a punto de ponerse a la venta.

Si por una vez las promesas se cumplen, veremos este título al menos en inglés a mediados de septiembre y, bueno, aquí ya veremos si para entonces no nos hemos jubilado ya todos.

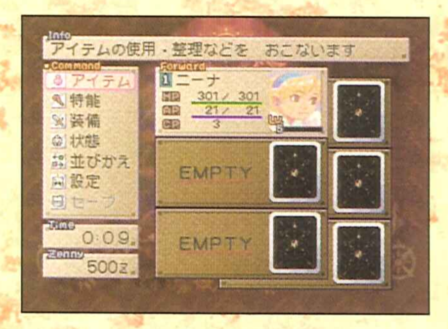
Amano
amano_ai@retemail.es



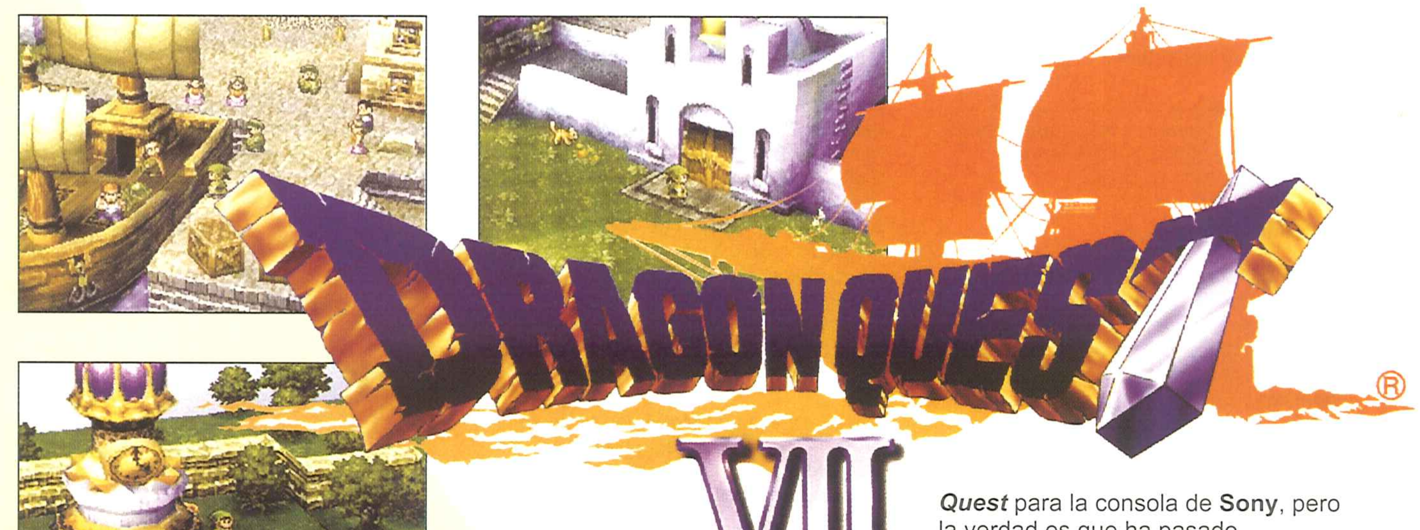








NOVEDADES PLAYSTATION · JAPÓN



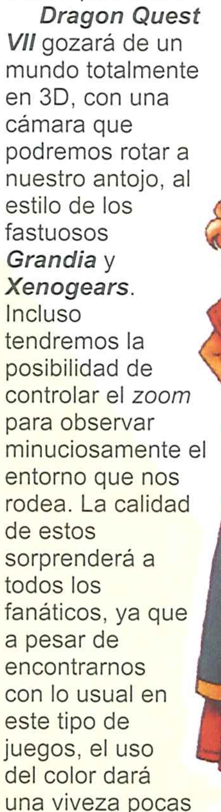
Sin duda alguna, la séptima entrega de la saga rolera que junto con ***Final Fantasy*** ha cosechado más éxitos, se ha convertido en uno de los títulos más esperados de todos los tiempos.



Dragon Quest es uno de esos juegos que todos conocemos, a pesar de no haber hecho nunca su aparición por estos lares. Dejando a un lado la incuestionable calidad de esta saga, su popularidad se debe en gran parte a los diseños de ese genial autor (ahora despotricado por muchos) llamado *Akira Toriyama*. Volviendo a retomar los lápices para esta nueva obra de **Enix**, nos devuelve aquel espíritu que sentíamos los roleros de a pro cuando tan sólo veíamos cualquiera de sus dibujos para las entregas *Nintenderas*... Aunque todo hay que decirlo, y aunque sólo es una opinión personal (que comparten muchos conmigo) los personajes que esta vez ha diseñado son un poco... feotes, ya que uno no sabe al verlos si son *Super Deformed* o no. Será que echamos de menos el antiguo estilo del autor.

Bueno, yendo al grano, **Enix** por fin se atreve a convertir para **PlayStation** su principal fuente de ingresos. Han pasado muchos años desde que se habló sobre un ***Dragon Quest*** para la consola de **Sony**, pero la verdad es que ha pasado demasiado. Tal vez quieran llevarse la nominación de ser los últimos superventas para estos 32 bits. De todos modos, los desarrolladores de **Heartbeat** aseguran que todo este tiempo ha servido para encumbrar la calidad de este *RPG* hasta lo más alto. Esperemos que sea así, aunque la sombra de la genialidad de los dos ***Final Fantasy*** con los que **Square** obsequió a todos los usuarios de **PlayStation** siempre estará presente.

Dragon Quest VII gozará de un mundo totalmente en 3D, con una cámara que podremos rotar a nuestro antojo, al estilo de los fastuosos ***Grandia*** y ***Xenogears***. Incluso tendremos la posibilidad de controlar el *zoom* para observar minuciosamente el entorno que nos rodea. La calidad de estos sorprenderá a todos los fanáticos, ya que a pesar de encontrarnos con lo usual en este tipo de juegos, el uso del color dará una viveza pocas





NOVEDADES PLAYSTATION - JAPÓN







veces vista en un *RPG*, además de la cantidad de detalles de los que harán gala todos y cada uno de los gráficos.

Los personajes principales son 3, la cifra ideal para todo juego de rol. Estos son:

Hero: Como en los anteriores capítulos, el héroe principal no tiene nombre. O sea, que le pongas el tuyo ^_^. Es el hijo de un pescador, que vive en un pueblo de pescadores. Va acompañado de una especie de camaleón/dragón de lo más curioso. Su meta es ser un gran pescador como su padre.

Maribel: Es la hija del jefe de la aldea de pescadores. Se verá envuelta en nuestra aventura... ¿o nos envolverá a nosotros?

Keifer Gran: Es el príncipe de la nación de *Granestado* (¿?), siendo un amigo y compañero de armas ideal.

Dragon Quest VII vuelve a acoger el sistema de trabajos que había en las anteriores partes de la saga. Así pues, el trabajo de nuestro héroe al principio será el de "pescador", pudiendo luego cambiar a otros más adecuados, como "guerrero", "monje", etc. Así pues, dependiendo de la ocupación del personaje, obtendrá nuevas habilidades o las perderá. Esto, aunque escrito así puede parecer un detalle superficial, en absoluto lo es. Los que hayan disfrutado de sus predecesores sabrán a qué me refiero, puesto que este detalle de los trabajos se convierte en uno de los puntos más importantes del juego, además de darle a este *RPG* una profundidad y cierta complejidad que otros juegos de rol no tienen.

Los dos CDs de los que consta este ***Dragon Quest VII*** saldrán en Japón al precio de 7800 yens. Por el momento no hay nada dicho sobre su aparición en los USA, y mucho menos en Europa. Como digo siempre, mejor que vayamos cruzando los dedos, ya que para nada deberíamos perdernos esta obra maestra de **Enix**; ni ésta ni el genial ***Valkyrie Profile.***

Spidey
joserparker@retemail.es











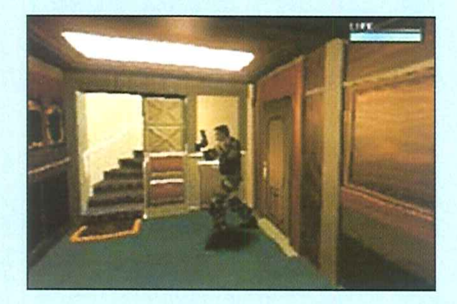


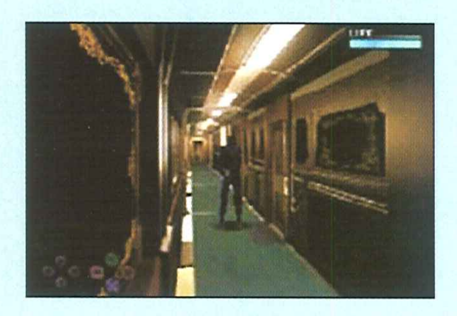
CHASE THE EXPRESS

¡¡ MÁS ACCIÓN PARA TU PSX !!

Tras **Metal Gear Solid**, los simuladores de acción real con guiones basados en el ejército militar están en su máximo esplendor. Producido por **Sugar & Rockets** y por **TYO**, en marzo de este año salió a la venta en Japón un suculento videojuego para **Playstation** llamado ***Chase the Express***.









La verdad es que poco podíamos esperar de unas compañías con tan escaso carisma dentro del mundillo, pero una vez colocado el compacto en nuestras **Playstations** y observar el vídeo de introducción, se nos iba abriendo la boca poco a poco, hasta quedar por completo asombrados ante tal joya de la máquina de **Sony**.

El juego se desarrolla por toda Europa, iniciando el viaje desde Rusia. Cuenta la historia de un soldado de la OTAN llamado *Jack Morton*, protagonista de la aventura. Nuestra principal misión es proteger al embajador francés y a su familia en su viaje de vuelta a Francia, en un tren especial llamado *Blue Harvest*. Como es de esperar, el tren va a ser asaltado por un grupo de terroristas rusos, encabezados por un tal *Boris Zugoski*. El pánico ha hecho acto de presencia y nosotros, *Jack Morton*, somos la única posibilidad de salvar el viaje del embajador.

Tras este original guión nos podemos imaginar como se desarrollará el resto del juego. Mucha intriga, acción y disparos, sobre todo disparos.

En el primer instante en que comenzamos a jugar, nos percatamos de unos gráficos que en realidad no son gran cosa, más bien sencillotes. Pero no se basa en eso la calidad de ***Chase the Express***. Si bien *Jack*, nuestro personaje, puede parecer excesivamente pixelado en ciertos momentos, los escenarios y todo el entorno que nos rodea son de lo mejorcito visto para la consola de **Sony**. A esto le adjuntamos la gran cantidad de videos que irán apareciendo a lo largo de nuestra misión, y nos queda un apartado gráfico más que respetable para los tiempos que corren. Estos videos, de una incomprensible calidad un tanto dudosa, están doblados desde un principio al inglés, haciéndose así una aventura jugable desde éste primer lanzamiento en Japón. Debido a la calidad del juego, y con el éxito arrollador de ***Metal Gear Solid***, me jugaría la chapa de *Nash* a que ***Chase the Express*** saldrá tanto en E.E.U.U. como en versión europea.

En el campo de las opciones ***Chase the Express*** es una auténtica gozada; todo el inventario que poseemos y la posibilidad incluso de comunicarnos con nuestros superiores vía e-mail, hacen todavía más real este gran juego. Además, tenemos una gran libertad de movimientos. Una libertad que nos permitirá hacer de todo, absolutamente de todo (palabrita de *GuiLe*), y si encima le sumamos la cantidad de cosas que tenemos que hacer en pocos metros cuadrados (dos o tres vagones *duplex*), nos permiten estar enganchados al pad durante horas. Y es que es en esto en lo que destaca ***Chase the Express*** sobre otros juegos del género. En el realismo. Acciones tan reales como la vida misma nos meten en el cuerpo de *Jack,* y tenemos que actuar como un soldado de la OTAN lo haría en una situación similar. A su vez, nuestro protagonista, responde con bastante fluidez al movimiento del pad, y si disparas, pues disparas y ya está, no ocurre lo

que nos paso con la saga ***Resident Evil,*** que cada vez que disparamos parece que la bala tenga una fuerza de rozamiento con la pistola de vaya usted a saber cuántos *Newtons*. Volteretas, cambio de sentido, correr... vamos, todos los movimientos y más que ya vimos en otros juegos tales como ***Tomb Raider***. Pero como nota especial, la rapidez de respuesta que presentan cada una de estas acciones. Nuestro entorno no se queda atrás. Así pues, deberemos saber utilizar ordenadores, tarjetas de identificación (tendremos además la posibilidad de renovarlas o_O... ¡increíble!) e incluso como ya he mencionado antes, el uso del correo electrónico.

Con todas estas características puede parecer que hablamos del juego más complicado que ha podido salir al mercado, pero no es así en absoluto. Los señores programadores han incluido desde un principio tres niveles de dificultad: *Rookie, Normal y Expert*, ofreciéndonos la posibilidad de jugar progresivamente en cada uno de ellos, ya que debido (por ejemplo) a lo extremadamente difícil que resulta terminar ***Chase the Express*** en el tercer nivel (convirtiéndolo en una misión casi tan imposible como la de *Tom Cruise*) resulta una aventura totalmente diferente a la jugada en el nivel más fácil del juego.

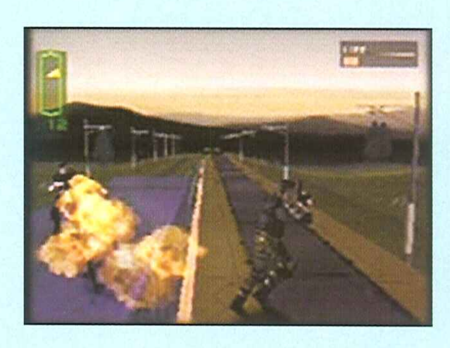
Mención especial para el apartado sonoro, una verdadera maravilla que te mete de lleno en la temática del juego. Llegando a sobrecogerte de tal forma que incluso te levantarás del asiento, no vaya a ser que tengas a un terrorista ruso detrás de tu silla, y te vaya a estropear la partida ^_^U... Fuera de bobadas, la música es increíble, digna de cualquier película de acción, estremecedora, acelerándose en los momentos más espectaculares, que creedme que los hay. Cuenta con el apoyo de todo el *sound fx*, que se ha utilizado correctamente en todo en videojuego. Disparos, gritos, pasos, y la perfecta simulación del sonido de las vías. Una auténtica gozada.

Pero no todo en ***Chase the Express*** es tan bueno. Si bien hemos podido felicitar a los programadores en estos aspectos, también habría que darles un tirón de orejas por otros. Las excesivas cargas de CD al comienzo del juego, cuando pasas de un vagón a otro con el mensaje *"RUSIA, SAN PETESBURGO",* puede llegar a colmar la paciencia de cualquiera. Por eso pido desde aquí que os arméis de valor y las aguantéis, que tras una media hora, más o menos, os habréis acostumbrado y estaréis totalmente enganchados. Otro aspecto negativo es el no poder enfocar a quienes quieres disparar. Me explico: debido al realismo del juego, tendremos que apuntar para poder acertar en el cuerpo de los terroristas, pero muchas veces, debido al juego de cámaras que ***Chase the Express*** posee, es totalmente imposible y nos vemos obligados a sacrificar algo de vida hasta que conseguimos un blanco perfecto. ***Chase the Express*** es el típico juego que no se queda ahí... nos hace pensar. Por eso, destacaremos como curiosidad el gran parecido de *Jack Morton* con *Keanu Reeves*... ¿alguien sabe por qué? ¿Acaso **Sugar&Rockets** y **TYO** han quedado prendados de *Matrix* y le quieren hacer un pequeño homenaje?... quién sabe. Por otro lado, el juego cuenta con la originalidad de poder grabar partidas en el baño... ¿qué quiere decir esto? ¿No hubiera sido más lógico en algún ordenador? Curioso es... eso desde luego. Y ya para terminar, ¿qué pasa si este juego lo adquiere un ruso? Se les trata de terroristas y demás. Es un aspecto que se debería de tener en cuenta, y tratar con más cuidado.

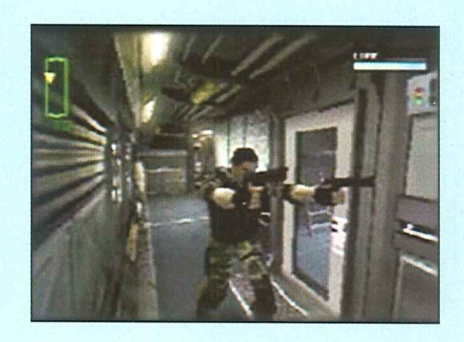
Salvando estas pequeñas incisiones, ***Chase the Express*** se convierte, debido sobre todo a la ya mencionada realidad de sus acciones y al apartado sonoro, en un juego imprescindible para todo aficionado a este tipo de aventuras. Os animo a que lo consigáis lo antes posible, y para aquellos que no se lo puedan permitir, que esperen pacientes la versión europea, que seguro que la espera merece la pena...

GuiLe
EdWarner@mixmail.com













THE LEYEND OF DRAGOON

Bienvenidos de nuevo al maravilloso mundo de los *RPG* (o *ARPG* para los muy puristas). Esta vez tenemos entre manos lo que seguramente es el mejor *RPG* que ha salido para la **PSX** (al menos eso dicen los señores de **Sony**): ***Legend Of Dragoon***.



El nombre lo dice todo, pero por si acaso aquí estoy yo una vez más para sacar de cualquier duda a los menos avanzados en el tema. Eso sí, siempre respetando los gustos y creencias.

Una cosa está clara, y es que es mucho mejor que los "recientes" ***Final Fantasy VII*** y ***VIII***, lo mires como lo mires. Lo supera tanto gráficamente como en jugabilidad y sonido. Y se que esto lo he dicho muchas veces, pero nunca me cansaré de decirlo...

Pero vayamos por partes que es lo básico en estos artículos. Y como no empezaremos con una breve introducción sobre los personajes y sus respectivas historias.



Dart: Es el héroe por excelencia. Su aspecto es el de un ganador nato y sabe como combatir a quien se le ponga por delante. Lástima que su pasado no sea tan maravilloso, pero eso no le ha impedido ser un personaje muy carismático. Tanto su poder del fuego como su espada serán sus mejores aliados para eliminar a sus enemigos.

Shana: Amiga de la infancia de *Dart*, por lo que entiende perfectamente a este personaje. Aparte de ser amigos parece ser que sus sentimientos van a más, pero no se atreve a demostrarlos. Suele ser de gran ayuda en los comienzos de sus aventuras pero una vez entrados en materia no servirán de mucho sus poderes sagrados y su arco.



Ravits: Mi preferido en todo el juego. Tiene un aspecto inmejorable, a pesar de su sencillez y su carácter es el de todo un caballero. Su primer encuentro con *Dart* iba a quedar marcado para siempre en su amistad, ya que le salvó cuando le encerraron en una mazmorra. Esto hizo tener una deuda de vida con *Dart* y que pagaría en un futuro no muy lejano. Su poder del viento es amplificado con su experto manejo de la lanza.

Rose: Si *Dart* es el héroe por excelencia *Rose* es la heroína. El único pero que le veo es que es una mujer fatal y muy peligrosa. De todos modos sus pautas de ataque con su espada y su poder de la oscuridad son las más potentes de todo el equipo. Y gracias a que ella apareció *Dart* pudo ser capaz de controlar el poder del Dragoon.

Harsou: Un personaje experto en la lucha cuerpo a cuerpo a pesar de su avanzada edad. Es un maestro de las artes marciales que se unirá al equipo de *Dart* después de encontrarse en un torneo de lucha. Su especialidad es el poder del trueno, muy eficaz contra todo bicho viviente.

Alberto: Es el sucesor tanto del trono de su país como del puesto de *Ravits*. Una vez que éste muere a manos de *Lloyd* (el supuesto malvado de la historia) *Alberto* será capaz de tomar relevo de su lanza y de su poder del *Dragoon* para ayudar a sus amigos en su viaje.

Nota*: No se puede tener a los dos personajes a la vez en la pantalla de selección de personajes, que lo*

sepas.

Mailo: Otra candidata a la pareja del año con *Dart*. Aunque no es muy recomendable estar muy cerca suyo porque lleva un martillo gigantesco que es demasiado pesado para ella por lo que parece... Pero a la hora de la verdad sabe usarlo mejor que nadie. Su carácter es totalmente despreocupado con muchas ganas de divertirse y de meter follones a sus alrededores. Igual es por causa de su poder del agua o igual por ser una de las pocas supervivientes de su raza.

Kongol: No podía faltar el fortachón del grupo, así que éste gigantesco ser se unirá al grupo de *Dart* una vez que *Dart* lo derrote en combate (en realidad lo derrota varias veces, pero no es cuestión de meter el dedo en la llaga). Como es de suponer su poder es el de la tierra y para hacerlo más efectivo usa un hacha de una mano (de dos para cualquier otro personaje J). Gracias a su gran fuerza *Dart* y sus amigos se salvarán de una muerte segura.

Leenus: Será la sucesora de *Shana* una vez que ésta caiga enferma. Básicamente tiene los mismos poderes y ataques, pero su aspecto es mucho más agradable a la vista por su larga melena rubia y sus desmesuradas curvas ágilmente ocultadas por las ropas.

***Nota 2**: Tampoco pueden aparecer Shana y Leenus a la vez en la pantalla de selección de personajes.*

Una vez hechas las presentaciones toca explicar que es eso del *Dragoon* y de los distintos poderes de cada uno. Al menos una parte de la leyenda porque tampoco es cuestión de sacarle todo el jugo al juego. Que una cosa es comentar y otra cosa es destripar J.

Parece ser que antes de que todos estos personajes existiesen había una raza de seres volantes que tenían la capacidad de usar la magia. Por lo que se ve son sus antecesores y por ello tienen la capacidad de invocar a los *Dragoon* a través de las piedras de poder. Por supuesto cada protagonista tiene su antagonista y del cual tendrá que recuperar la piedra del poder para ser capaces de usar el *Dragoon*. Tanto *Dart* como *Rose* empezarán con sus respectivas piedras, pero tan sólo *Rose* sabe desde un principio como usarla.

Sé que lo que he dicho es poco, pero no me arriesgo a contar más de la cuenta y que después todo esto esté cambiado en las versiones traducidas del japonés. Por cierto que tampoco estoy muy seguro de toda la historia por la simple razón de no entender según que signos lingüísticos J. Pero vamos, que lo esencial ya está dicho.

Técnicamente hablando es bastante simple y a la vez completo. No tiene nada que ver con el "maravilloso" manejo del ***Final Fantasy VIII***. Digo "maravilloso" porque el control del ***Legend Of Dragoon*** es superior y se demuestra porque sin tener ningún conocimiento alguno del japonés puedes ser capaz de hacer los combos y magias más potentes del mercado actual. También hay que reconocer que no tiene tanta variedad de ataques y magias, pero las que tiene son más que suficiente para dar diversión y espectacularidad.

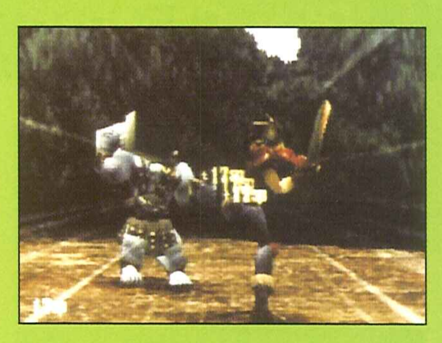
Un detalle que me ha tocado mucho la moral es que es endiabladamente difícil subir de *level* si te quedas siempre en una misma zona paseando sin parar para que salgan una y otra vez los bichos de la fase en cuestión. Si se quiere subir de nivel lo más recomendable es enfrentarse a los enemigos finales. Lo mismo pasa con el tema del dinero, que es un bien que escasea mucho a la hora de entrar en las tiendas. Creo que es un buen detalle a tener en cuenta ya que no nos lo ponen nada fácil a los jugadores veteranos.

Sin tener nada más que contar de este gran juego se despide un servidor.

Hyper Rush

MEGAMAN
jlopez@encomix.es













Syphon filter 2
Conspiración Mortal

Ya tenemos por fin en España uno de los títulos más esperados de los últimos meses. Parece que su primera entrega gustó entre el publico europeo y americano, de modo que en un breve periodo de tiempo nos llegó su segunda parte: ***Siphonfilter 2: Conspiración Mortal***. Pese a que este juego ha sido comparado en muchas ocasiones con la obra maestra de *Hideo Kojima*, ***Metal Gear Solid***, lo cierto es que apenas guarda relación. Este juego utiliza un motor del estilo ***Tomb Raider***, pero con muchas más posibilidades. Tenemos gran variedad de armas y opciones que nos pueden acarrear más diversión. Este juego, además, es mucho más irreal que ***Metal Gear***, con un guión menos detallista y que en su primera entrega a mí me recordaba mucho a la película de ***Die Hard 3*** (***La Jungla de Cristal 3***) ya que es más "peliculero" que el detallista guión del juego de *Kojima*.









Como protagonista principal se nos presenta a *Gabriel Logan*, una instruida arma de la agencia. Continuando con el guión de la primera entrega, volvemos a encontrarnos con problemas con el temible virus *Siphonfilter*. Esta vez en Hielongjiang, China hay problemas cuando han lanzado por error un misil desde Kazahkstan. Para más inri, hay rumores de que esta región de China ha recibido de forma ilegal tecnología militar americana, o esa es la noticia que se ha infiltrado a la prensa...

Lian Xing, que estaba cubriendo los problemas en China, es secuestrada por la agencia, pero *Logan* sabe que no le van a hacer daño mientras tenga en su poder los discos. Por si esto fuera poco, *Lian* está infectada por el *Siphonfilter* y cada vez se encuentra en peor estado. Nosotros somos trasladados para ayudar en los problemas, pero somos derribados por aviones enemigos en pleno vuelo y tenemos que lanzarnos en paracaídas junto a todos nuestros compañeros.

Es aquí donde tomamos el control del personaje. Nuestra primera misión será encontrar a *Chalse* para que te entregue el localizador. Con este objeto podremos recibir algo de ayuda, pero la mayoría de cosas las tendremos que realizar nosotros para salir vivos y llegar a nuestro objetivo.

Este juego sigue en la misma línea de su anterior entrega. En ocasiones sólo tenemos que llegar a determinado punto, en otras debemos proteger a alguien... en ocasiones las misiones se complican; igual sólo tenemos que salir de un edificio pero con la dificultad añadida de no ser visto bajo ninguna circunstancia. Hay misiones más difíciles, como eliminar a un personaje sin ser visto por nadie, y pensando que suelen estar acompañados por guardias, guardaespaldas o compañeros, te tienes que estrujar el coco para salir adelante.

Como ya sabréis, esta vez el juego dispone de dos CD´s. Supongo que todos pensaréis que el juego alcanzará más calidad y más longitud que su primera parte. ÑEEEEEEEEEC, fallo. El juego cuenta con una calidad gráfica exactamente igual a su antecesor. Ni el más mínimo signo de mejora, ni efectos visuales, ni texturas, ni siquiera más definición. Da la

sensación de estar jugando a una ampliación de misiones para ***Siphonfilter 1***.

Por otro lado, la longitud de las misiones es de igual tamaño, sólo que encima tiene menos fases y el juego se hace más corto. Y no sólo eso, encima la duración del juego es muy inferior a la primera parte y casi ni necesitas la utilización de la tarjeta de memoria para guardar partida.

¿Que dónde se fueron todos los megas de los dos CD´s? Muy fácil, en una inmensa cantidad de videos de gran duración que atiborran el juego y que desfilan delante nuestro en cada momento. Eso podría ser un buen incentivo para muchos, pero no lo es por la pésima calidad de estos. Los personajes están pésimamente creados con un acabado realmente detestable. No tienen expresión ninguna, ni tan siquiera abren la boca para hablar. Los decorados son de una simpleza sin igual, y de todo el conjunto en sí sólo podríamos salvar los movimientos de los personajes, que cuanto menos son bastante reales pero repetitivos (sólo suelen andar de un lado al otro de la habitación). Me hace gracia la cara del protagonista, parece una bolsa de papel con una textura mal puesta.

Con respecto al control, para mí uno de los puntos negros de ***Siphonfilter***, no ha sido alterado en absoluto. Continúa manteniendo los mismos fallos que hacen incontrolable el personaje en ocasiones. Poniendo un ejemplo, si pulsas un momento hacia adelante, lo sueltas y acto seguido le das hacia un lado (pongamos izquierda) el personaje se pone a dar vueltas en círculo como si pulsaras la diagonal adelante-izquierda. Cosas como éstas consiguen que a veces te desesperes y caigas por precipicios y lugares donde si el personaje actuara como tu le ordenas no pasaría nada.

Mejoras con respecto a su antecesor más bien pocas, pero tenemos que destacar el fenomenal trabajo realizado con el doblaje español. ¿Recordáis el artículo sobre las traducciones en España? ***Siphonfilter 1*** estaba considerado como uno de los tres peores doblajes al castellano vistos hasta el momento en **Playstation**, junto a ***Ape Escape*** y ***Destrega*** (los tres por el mismo equipo doblador) que destrozaban nuestros oídos con un acento *"italofrancesorusiopijo"* que no podía describirse.

Las únicas claras novedades son en primer lugar la utilización de *Lian Xing* en determinadas misiones. Por ejemplo, primero tenemos que escapar del hospital donde fue secuestrada y luego hay que hacerse con un medio para salir de allí vía aérea. La otra novedad, y quizás una de las más interesantes, es la opción de dos jugadores. En este modo tendremos que elegir un personaje y acabar con el contrario moviéndonos por una zona elegida. Este modo es similar al modo multi jugador de juegos como ***Quake*** o ***Unreal***, pero perdiendo la visión en primera persona. Eso sí, en este ***Siphonfilter*** el modo *versus* a veces se puede hacer eterno, ya que ambos jugadores cuentan con las mismas posibilidades que en el modo historia, y eso significa chalecos anti-balas que aguantan muchos disparos y una barra de energía de bastante duración. Encima, por el decorado hay muchas armas y protecciones para vivir lo más posible. Naturalmente existe la opción de disparar a la cabeza y acabar con el contrario de un sólo disparo, pero dudo que deje de moverse ^_^. Otra posibilidad de acabar de un sólo golpe es utilizando el machete, pero nos encontramos con la misma dificultad.

Dicen que segundas partes nunca fueron buenas; quizá ésta cumpla esa ley, pero la verdad es que más bien se podría decir que es igual pero distinto. Como ya dije, una ampliación para su primera entrega. Pese a todo, éste es un gran juego y que gustará a mucha gente, sólo me he dedicado a contar las cosas malas, pues leyendo otras publicaciones cualquiera diría que es perfecto... perdonad si fui muy rudo ^_^.

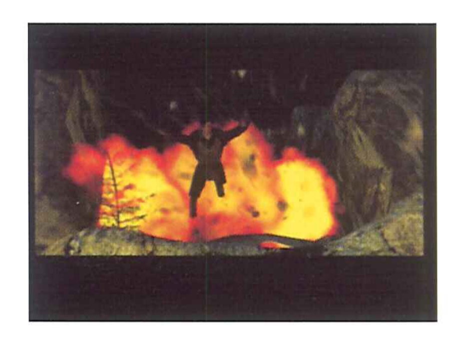
Mangafan
mangafan@teleline.es

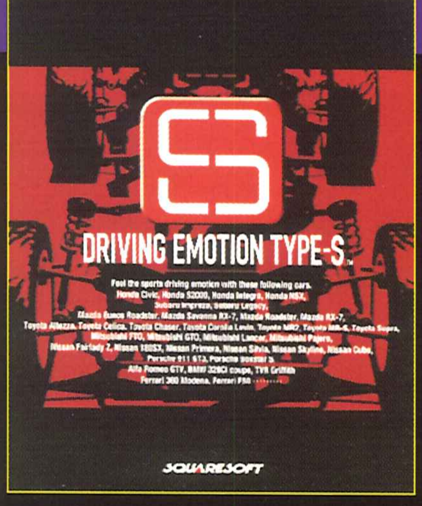








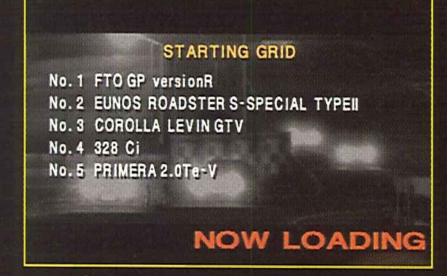






SQUARE SE ESTRENA EN EL APARTADO DE LA CONDUCCIÓN

Lo siempre esperado de una compañía como **Square** es rol, rol y más rol. Pues el estreno de éstos no es precisamente un *RPG*, sino más bien todo lo contrario...



Realizado por **Escape**, ***Driving Emotion Type-S*** es uno de los juegos pertenecientes a la primera remesa de títulos para **PS2**, la nueva y flamante consola de **Sony**. Y como dice su larguísimo nombre, el ponernnos al volante de flamantes vehículos es la temática elegida para el estreno de **Square Soft** en la nueva generación.

Driving Emotion Type-S puede presumir de tener unos gráficos de ensueño que hacen gala de algunos de los efectos gráficos más impresionantes vistos hasta la fecha, dejando claro que estamos ante una máquina de gigantesco potencial. De hecho, muchos de ellos, como algunos detalles borrosos en el entorno, la estela en las manos del conductor, los reflejos en las luces... me dejaron como mínimo boquiabierto. Todo un espectáculo que entra por los ojos, pero que desgraciadamente, y como comentaré más adelante, se va por las manos. Siguiendo con los gráficos, el entorno 3D en el que nos movemos es muy sólido y detallado, siendo una auténtica delicia desplazarse a través de, por ejemplo, bellísimas ciudades que nos deslumbrarán con sus bellísimos juegos de luces. En cambio, los vehículos, a pesar de no estar nada mal acabados, denotan cierta dejadez gráfica, sobre todo al compararlos con los decorados, e incluso con los coches de la pantalla de selección (hecho que ocurría también en títulos como los ***Gran Turismo*** y ***Need For Speed*** de **PlayStation**).







En lo referente al aspecto jugable, desgraciadamente la obra de **Escape** hace aguas por todos los lados. Al comenzar a jugar tendremos la sensación de que somos muy torpes, ya que la perdida del control del coche es una constante. Pero pronto se da uno cuenta de que es que el manejo de los vehículos es así de duro. O sea, que por muy poco que giremos para tomar cualquier curva, nuestro coche se descontrolará y empezaremos, como mínimo, a girar alocadamente. Y el acabar fuera de la carretera será un tópico. Es como una versión del control que tienen los ***TOCA*** de **CodeMasters**, pero del todo embrutecida. Puede que a los amantes de los simuladores puros y duros les encante esta forma de llevar una carrera, como suele pasar en muchísimos programas de conducción en los **PCs**, pero vaya... yo creo que incluso el llevar un deportivo más o menos acelerado es más sencillo que movernos en este juego. Aunque claro, todo es cuestión de gustos... aquí más que mi opinión me gustaría que vosotros mismos probarais el juego antes de hacer la compra a ciegas. Ya sé que el logo de **Square** en un videojuego suele ser sinónimo de calidad, pero en esta ocasión nos encontramos con un producto muy especial y muy específico, a pesar de pertenecer a

un género tan manido como es el de la conducción. Quién sabe, a lo mejor se convierte en vuestro *racing game* favorito y todo... aunque yo sigo quedándome con ***Sega Rally 2*** y ***Ridge Racer V***.

Con respecto al contenido del juego, las marcas de los coches que tendremos a nuestra total disposición son **Toyota, Nissan, Honda, Mitsubishi, Mazda, Subaru**, BMW, **TVR, Ferrari, Porsche** y **Alfa Romeo**. Un total de cincuenta vehículos que poco a poco iremos consiguiendo, ya que en un principio nuestra elección deberá recaer tan sólo en siete de ellos. Para ir ganando coches, deberemos igualmente ganar las carreras. Así pues también pasaremos al siguiente de los siete circuitos disponibles, los cuales están divididos en cuatro niveles de dificultad. Los vehículos serán configurables en bastantes puntos, tanto estéticos como técnicos.

Tras divertirnos con los menús, empezaremos a jugar, aunque esto de "empezaremos" es un tanto relativo... A veces este juego da la sensación de que está cargando desde un cassette, o de que está desfragmentando un disco duro, ya que estaremos en espera cerca de un minuto. Aunque para ver el preciosista universo tridimensional que **Escape** nos ha regalado, todo merece la pena. Tal vez por ello debamos de empeñarnos en dominar estos monstruos, en sudar la gota gorda para poder ir rodando con cierta estabilidad con tal de presenciar todo un espectáculo visual digno del hardware que estamos usando. Aunque si de verdad queremos sufrir, elegiremos la vista interior del coche, toda una recreación de la realidad de la forma más sorprendente jamás vista en mucho tiempo. Seremos testigos de lo que de verdad se siente dentro de uno de estos cacharros, llegando a creer incluso que las manos perfectamente realizadas que agarran el volante son las nuestras propias.

Se dice que cuando ***Driving Emotion Type-S*** salga de Japón para llegar a occidente será un tanto modificado para hacerlo un tanto más asequible en el tema del control. Eso le haría ganar muchos enteros, puesto que técnicamente puede presumir de ser uno de los más grandes en este competitivo género. Desde luego, mi negativa crítica hacia esta obra de **Square/Escape** no es porque le tenga manía al juego, ni mucho menos. Como profesional del medio, debo ser del todo objetivo, y mi opinión es, en resumidas cuentas, que estamos ante un programa pulcro y cuidado como pocos, pero de escasa jugabilidad que roza la desesperación y el aburrimiento absoluto. Por mucho que algunos se empeñen en lo contrario.

Spidey
joserparker@retemail.es















CARRIER

Jaleco es una empresa que hace algunos años tuvo cierta aceptación en el mercado de los videojuegos con una gran cantidad de títulos inolvidables para **arcades, MSX, PC-Engine, Nes**... Ahora vuelve a la carga en un intento por rivalizar con grandes como ***Resident Evil Code:Veronica*** o simplemente con tal de ampliar el pobre catalogo de *horror games* para **Dreamcast**, de modo que aquí tenemos este ***Carrier***.









El *carrier* (un portaaviones) situado en medio del océano de cualquier parte, ha perdido la comunicación y es sabido que están sucediendo cosas muy extrañas en él. Por ello, somos enviados nosotros allí junto a una guapa chica y el piloto del helicóptero.

Nada más llegar allí, recibimos una agradable bienvenida en forma de tiroteo que derriba el aparato con el cual nos desplazábamos y caemos empicados justo en la cubierta del *carrier*. Tras recuperar el sentido notamos que todo está muy solitario. ¿Dónde está todo el mundo?, ¿Quién nos derribó?, ¿Dónde está nuestra bella acompañante?. Por ahora el único ser vivo que vemos es el piloto del helicóptero que salió despedido con el impacto y está muy mal herido. En ese momento pedimos a *Leonardo* (que así se llama el piloto) que permanezca allí mientras vamos a buscar algún ser vivo o alguna forma de ayudarle.

Mientras estamos dentro del puente buscando alguna forma de abrir las puertas bloqueadas, un terrible alarido se escucha en el exterior y lo reconocemos como la voz de *Leonardo, y* justo en ese momento vemos caer el casco ensangrentado de nuestro amigo. Cuando nos damos la vuelta para acudir en su ayuda una extraña criatura nos ataca y nos vemos obligados a defendernos disparándole. Es justo en este punto donde comenzamos la aventura...

En principio sólo disponemos de una simple pistola pero luego conseguiremos algún tipo de ayuda. Una de las cosas más interesantes y originales que adquiriremos son unas gafas que al principio nos permiten identificar los amigos u enemigos (es posible encontrar humanos que más tarde se transforman en monstruos a causa de la extraña epidemia que asola el *carrier*) y más tarde encontraremos algunas utilidades más. Por ejemplo, encontraremos monstruos invisibles en nuestro camino a los que gracias a estas gafas podremos apuntar y acabar con ellos. Otra utilidad es la de encontrar fácilmente objetos escondidos en las habitaciones avisándonos con un pitido.

Entre las cosas buenas que encontramos en este juego de **Jaleco**, podemos destacar la gran agilidad con la que se mueve el personaje, si bien resulta algo extraña en un principio, te acostumbras fácilmente y es de agradecer que se desplace tan rápidamente mientras corre. Otro punto bueno es la señalización de algunos objetos fácilmente visibles de forma que no hay que dejarse la vista para encontrarlos. También se nos señala cuando estamos apuntando acertadamente al enemigo, de forma que no derrochamos balas y se nos hace la vida más fácil y cómoda.

Algunos efectos visuales y gráficos están muy bien conseguidos. Los monstruos pueden morir de varias formas, quedando simplemente en el suelo o evaporándose. Por cierto, precisamente este efecto está muy

NOVEDADES DREAMCAST · JAPÓN

bien conseguido.

Los efectos de luces dan una atmósfera tétrica, pero es sin duda el sonido lo que más asusta, con grandes dosis de terror psicológico escuchando gritos de monstruos donde aparentemente no hay nadie y sonidos extraños. Eso sí, no llega a las cuotas del impecable trabajo realizado por **Konami** en ***Silent Hill***, pero cumple bastante bien.

Naturalmente este juego tiene algunos puntos oscuros, quizás muchos que no consiguen que se convierta en una obra maestra. Comenzamos por los gráficos, que no están nada mal, pero hay personajes muy feos, empezando por el protagonista y su nariz kilométrica. Además, el acabado dista mucho de ser perfecto. Por ejemplo, las manos tienen sus cinco dedos, pero no tienen una forma muy bien conseguida.

Continuando con los movimientos de los personajes, aquí tiene altibajos. Siguiendo con los ejemplos, cuando corre y realiza algunas acciones parecen bastante reales, pero luego en el momento de conversar es similar a los ***Resident Evil*** y otros juegos de **Playstation** con un movimiento oscilante y repetitivo. La boca está pésimamente sincronizada con la voz, y las expresiones de cara son patéticas. Otras cosas raras las encontramos durante los combates. Cuando se nos acercan las criaturas y queda todavía cosa de un metro para llegar a nosotros... de pronto las tenemos encima como por arte de magia. Es sin duda algo muy extraño, da la sensación de que nos hayamos quedado dormidos un segundo cuando la criatura todavía estaba a distancia y nos hayamos despertado cuando ya la teníamos encima.

Sobre los gráficos tengo que decir que en ocasiones son pobres y con faltas de detalles. Los decorados de tanto repetirse nos pierden y no sabemos por donde estamos. Aunque lo cierto es que estamos dentro de un portaaviones y suelen ser muy parecidos por todos sus caminos, pero se echan en falta algunos cambios más significativos. Por cierto, que los personajes que nos encontramos en nuestro camino son en su mayoría el mismo pero con distinta cabeza, y lo peor es que ni siquiera le cambian la textura de las ropas. Entre otras cosas el diseño de los enemigos no está demasiado logrado, y a veces llegan incluso a ser ridículos.

Para colmo del asunto, el juego sufre unas ralentizaciones absolutamente increíbles que jamas había visto en **Dreamcast**. Sólo es necesario que cambie de perspectiva a una de visión mas alejada donde se vea algún que otro edificio para que el juego alcance unas velocidades insoportablemente lentas. Esto es algo incomprensible sabiendo que este juego no aprovecha ni por asomo toda la capacidad gráfica de **Dreamcast**, y menos comprensible viendo la calidad de juegos como ***RE Code: Veronica*** o el todopoderoso ***Shen Mue***.

Mientras avanzamos quizá nos aburramos un poco de lo repetitivo de la acción. Casi siempre pasa lo mismo, y el elemento sorpresa queda bastante suspendido. Ya casi sabemos lo que va a pasar en cada habitación que entramos.

Pese a todo lo mencionado, este es un juego que si bien no llega a la altura de una calidad de programación decente, puede hacernos pasar unos momentos entretenidos sin más y después del mencionado ***Resident Evil Code: Veronica*** y el ***D2*** es la opción más acertada en estos momentos en cuanto a *horror games* para la 128 bits de **Sega**. Eso sí, no creemos que se convierta en un clásico, y es que parece que pasaron los años dorados de **Jaleco** :(.

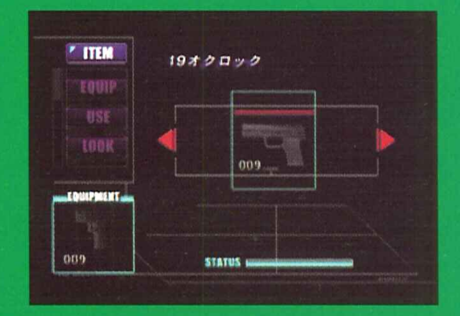
Mangafan
mangafan@teleline.es











pop'n music GB

MÁS MÚSICA PORTÁTIL



Muchos dirán que no está a la altura de ***BeatMania GB GottaMIX***. Otros tantos dirán que no sólo lo está, sino que es aún más jugable. La mayoría creemos que tenemos otra genial excusa para tararear en voz alta mientras nos lo pasamos de miedo en el autobús ^^.

Dicen que las comparaciones son odiosas, pero sería de necios esquivar las referencias hacia el otro grande del *Beat`n` Music* de la portátil de **Nintendo**: ***BeatMania GB GottaMIX***.

De cualquier modo, ambos son compras obligatorias ya que ambos cuentan con suculentas y divertidas melodías que podremos disfrutar fabricando.

La mecánica de la saga ***Pop`n`Music***, aparecido el 30 de marzo de este año de la mano de la ramificación **Kobe** de **Konami**, es bastante similar a la de ***BeatMania***. Y aunque en las versiones 32 Bits puede ser engorroso tanto botón (a menos que estés con un amigo) en la versión portátil de este encantador *re-make* incluso los torpones como yo podremos disfrutar del ambiente de buen rollo que este juego siempre ha sabido transmitir.

Como todos sabéis, nuestra misión consiste "únicamente" en ir siguiendo el ritmo y pulsando en el momento oportuno el botón que se nos indique a fin de que la canción permanezca lo más fiel posible a como la concibieron los creadores.

Obviamente la versión de **GB** tiene menos botones y eso hace a este ***PnP*** (***Pop`n`Music***) aún más ameno.

En el apartado musical nos encontramos con gran cantidad de temas que ya hemos jugado en las versiones de **PSX** como "*I Really Wana Hurt You*", "*Quick Master*", "*El País del Sol*", "*Monde des Songs*", etc...

Lo único más interesante que la cantidad de personajes que posee el juego (del orden de 25, cada uno con su canción correspondiente) es la cantidad de modos de juego:

Arcade: Aquí encontramos el modo de juego al que estamos acostumbrados, con su progresión de canciones, sus diferentes caminos a seguir y varios modos de dificultad (*Begginer*, *Normal*, *Excite* y *Survival*) de los que el más "novedoso" es tal vez el *Survival* y que se corresponde con el modo *HARD* del ***BeatMania GB GottaMIX*** en el que comenzamos con la barra de nivel llena y cada fallo hará que vaya bajando sin que se rellene ni un ápice al pasar de pantalla (no es ninguna putada, es genial y suele abrir todos los modos ocultos del juego).

Original: Canciones totalmente nuevas presentadas en dos modos de juego, *Normal* y *Another*, a cuál más difícil. En este no podremos elegir canción sino que consiste en una sucesión de hasta siete canciones.

Free: Clásico modo en el que podrás practicar con las canciones que ya te hayas pasado.

Versus, *Option* y *PassWord*: Sobran los comentarios (si tenéis alguna duda os remito al *Libro Gordo de Petete* versión anglosajona)

Si ya en ***BM GottaMIX*** de **GameBoy** nos quedamos varios con la boca abierta al encontrar temas basados en conocidos grupos de ***J-POP*** o de ***Anime***, aquí la sorpresa será casi equivalente cuando encontremos temas de otros *Beat`n`Music Games* como pueden ser "*Life*", "*Pulse*" o, SOBRE TODO, "*Miracle Moon*".

Encontraremos, a modo de anécdota, canciones sacadas del *Rakuga Kids* (mola ¿o que? ^^).

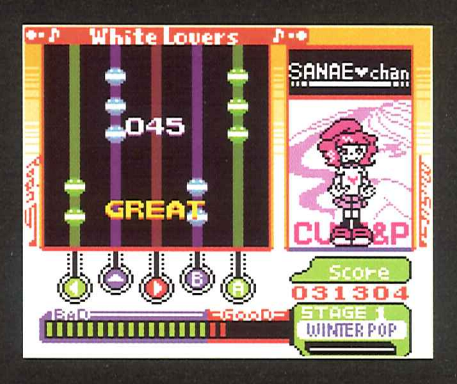
"En fins", una nueva oportunidad de ver a la encantadora *Rie-Chan*, a la cabezona de *Pretty* o al marchoso de *Don Vaquita* (bueno, *Don Mommy* ^^) y pasárselo de miedo con semejante plantel de música.

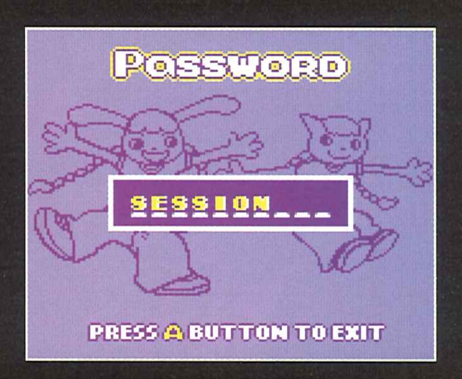
Aún estamos a la espera de que algún juego versione el zurrasposo "*Marcianitis Total*" ^_^.

Amano
amano_ai@retemail.es



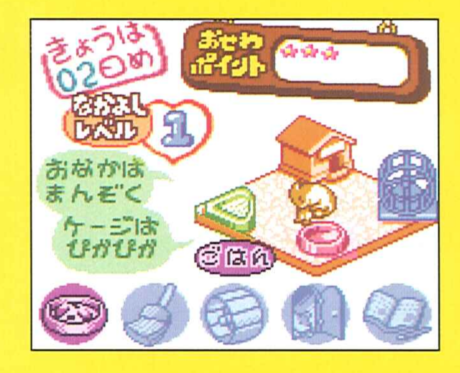






LOVELY HAMSTER
KAWAII HAMSTER









Parece ser que este mes, en lugar de100% Japón tenemos una sección de juegos de **GameBoy** que, como es el caso de este ***KawaiiHamster***, bien podrían pasar por ser una de esas *Amanadas* (como llama *MrKarate* a las japonesadas) que tanto nos gustan. Veréis como os gusta ^_~

De la mano de la cada vez menos desconocida **MTO** (creo recordar que también se ocupó de la versión de **GB** de ***Card Captor Sakura***) nos ha llegado hace escasos meses uno de estos juegos en los que el mayor reto es no soltar la **GB** ni para comer (mira que si te vas con la novia y te dejas la **GB** encendida te puedes encontrar un hamster en plena descomposición, uagh).

La historia (os juro que tiene) es la de una chica japonesa que recibe la visita de *Hamelin*, una de las hermanas de la reina del *Planet Pet* (planeta de las mascotas), para hacernos entrega, ya que tenemos un corazón limpio, de un regalito que es de esos que vienen con agujeritos en la caja.

Nos pide que al menos cuidemos durante siete días de este encantador hamster al que ya han bautizado como *Momoko* (jo, no les habría costado nada permitirnos ponerle a nosotros un nombre -_-U, yo quiero llamar al mío *Fernanditooo*).

Al principio, un experimentado criador de hamsters (como yo ^^, he llegado a tener en casa 25) pensará que con la variedad de hamsters que hay (rusos, chinos, canela, enanos, etc...) es ridículo que no te den a elegir pero NO PROBLEMO, pues una vez que pasan los 7 días prometidos *Hamelin* se lleva a este encanto de bichito y te entrega a *Modi-Modi*, un encanto de hamster negrito para que el juego continúe. Así sucesivamente hasta... sabe Dios... no he jugado tanto ^_^.

Nada más comenzar, tenemos una jaula bastante básica pero lo bastante equipada como para que tu animalito vaya subiendo de nivel (os lo juro, la cara que se me quedó al ver a *Momoko* retorciéndose en el suelo y el "*LEVEL UP*" fue de "Hottia, como se transforme en *SuperSaiya* echo a correr").

Para que nuestra mascota sea feliz disponemos de una serie de comandos tal que:

Gohan (comida): En un principio contamos con unas galletitas vitaminadas, pipas y maíz aunque más adelante nos darán alimentos complementarios como pepinillos, golosinas y otras *delicattesen* para que podamos comprar la amistad de nuestro bichito (jojo, que mal suena ^o^)

*Osouji (*cuidados): Desde esta opción podremos cambiarle el agua del bebedero, cambiar las virutas de madera de la jaula, y la tierra del "*toilette*", limpiar la casita, etc...

Asobi (juego): Aquí encontraremos divertimientos tales como la típica rueda, coger al hamster para darle un paseo y, más adelante, otros juguetitos tales como unos cubos huecos, etc, etc...

Dekake (salida): Una de las opciones más realistas y divertidas ^^. Aunque todo aquel que tiene hamster sabe que cuanto más lo dejas libre por la habitación menos ganas tiene de volver a la jaula, nadie podrá evitar darle un paseo por la cama, la mesa, la papelera... ^^ genial!!

Techyou (memorias, más o menos ^^U): Aquí podréis ver tanto un resumen de las acciones que habéis realizado hasta un modo de juntar hamster (no os dicen para qué, jeje).

Técnicamente, *Kawaii Hamster* ("*Cute Hamster*" o "Hamster Encantador") (por aquí se ríen de mí y me piden que, de paso, lo traduzca al francés:"*Mignon Hamster*") no sorprenderá a nadie por su animación ni nada por el estilo aunque, eso sí, lo diseños son un encanto y tanto los hamsters como su comportamiento son de lo más realista y divertido, ya que no se ciñen como otros juegos similares a dos o tres animaciones, sino que es ameno e intuitivo adivinar que quiere tu mascota interpretando sus andurreos y olisqueos ^^.

De cualquier modo, siempre contamos con un par de indicadores que nos señalan el nivel de hambre y del estado general de la jaula.

En el nivel personal, puedo dar fe de que estamos ante un juego de cría tal vez no tan sorprendente como un ***Pokémon*** pero sí de lo más realista y simpático. Ver las animaciones de los animalitos cuando corren sobre la rueda, cuando se llenan los carrillos de comida o cuando se lavan es *KAWAIII*.

Un aspecto muy positivo es que, como apenas tenemos al hamster unos días, se elimina el concepto de muerte que tanto "echa para atrás" a posibles criadores de hamster en la vida real.

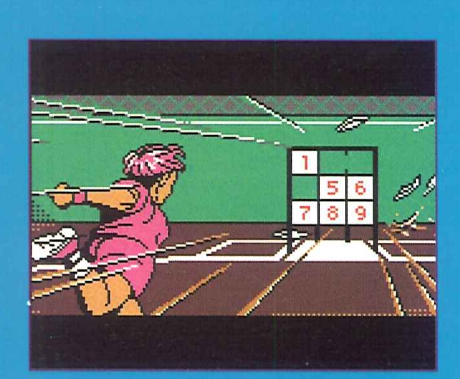
A estos hamsters sólo les falta hablar como al mío, que dice "Tonto, gordo!!" ^__^, "*Bolita*", te echo de menos.

Amano
amano_ai@retemail.es



KINNIKUBANZUKE
MUSCLE RANKING

Con motivo de la anunciada continuación de la saga ***Muscle Ranking (Kinniku Banzuke)*** para **PSX** con dos nuevos volúmenes de pruebas absurdas y comentaristas aún más cabezones, **GameBoy Color** se puso sus mejores galas para recibir con grandiosidad al fetiche que hoy comentamos.



Muscle Ranking, para goce y ovaciones del respetable, tuvo una gloriosa adaptación a **GB Color** desarrollada por la rama de **Sapporo** de la predilecta compañía de mi compañero *Solid_Snake* y que, creo, puede satisfacer al *friki*-jugón más exigente.

La gente de **Konami** no ha escatimado en medios, y nos encontramos desde una *intro* compuesta de varias pantallas estáticas de esas que tanto gustan a los japoneses hasta modos de juego inéditos en el planteamiento que seguía ***Kinniku Banzuke*** hasta ese momento.



En el plantel de personajes nos encontramos una variedad que brilla por su ausencia pero que promete una gran cantidad de personajes ocultos para ocupar esas casillas de selección que, hasta que no cumpláis ciertos requisitos, estarán ocupadas por interrogaciones en espera de desvelaros unos personajes que por problemas de tiempo no puedo comentaros (por cierto, si tenéis ordenador, os recomiendo que lo tengáis bien apagadito el próximo 26 de abril si no queréis quedaros sin Disco Duro >_<).

De cualquier manera, nada más empezar ya contamos con dos personajes seleccionables... ¡y qué personajes, oiga! : El mismísimo *Kein Kosugi* y un chaval llamado *Osaru* que pasaba por allí y que plantará frente en solitario a la estrella del cine hasta que consigáis pasaros el juego de todas las formas posibles y añadáis así variedad al asunto con personajes que seguro que nos volverán a arrancar carcajadas igual que los ocultos de la versión **PSX** como *Fuji-X*.



Muscle Ranking Gb no puede, por motivos obvios, contar con la totalidad de las pruebas de la versión de su hermana mayor si quiere mantener un mínimo de calidad como el que denotamos en la exquisita conversión de las pruebas que sí se ha trasladado a la pequeña pantalla.

Las pruebas que han resultado ser las más clásicas y que encontramos en el modo *Multiple Events* son del renombre de *Struck Out*, *Brain Panic*, *Kick Target* e incluso la favorita de muchos: *Monster Box*. La falta de pruebas se ha subsanado con un nuevo modo de juego que demuestra cada vez más qué tan fluido puede ser el *scroll* de **GB Color**.

Hablamos del modo *Sasuke*, en el que tendremos que demostrar algo más que pericia en una serie de pruebas que hemos de superar en un tiempo determinado y que, a diferencia del estático modo en que se desarrollan las pruebas del *Multiple Events*, está caracterizado por ser una especie de modo *Survival* en el que una pantalla de *scroll* horizontal nos desafía a superar una por una pruebas que ya vimos en *Humor Amarillo* (^_^ qué tiempos) y que serán tales como los troncos rodadores, la soga de la muerte, el foso, lubricadas pendientes, etc...

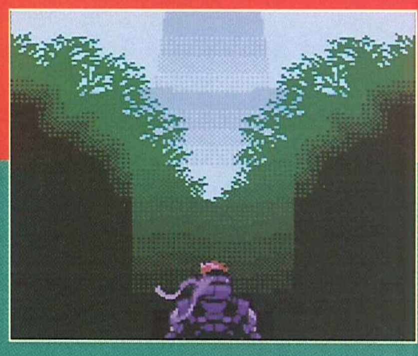
Técnicamente ***Muscle Ranking GB*** rebosa calidad, y es que estamos en la segunda juventud de los programadores de **Konami** que nos obsequian incluso en estas transitorias versiones portátiles con una divertida y trepidante *BGM* y con una tremenda colección de sonidos *FX* que lograrán hacer que nos duela el trasero tras algunas caídas (falta por recrear el ruido de tendones crujiendo pero... todo se andará) aunque, a sabiendas de que es innecesario e inútil pedirlo, no creemos que hubiese estado de más alguno de esos himnos japoneses para dar ánimo como *intro* del juego... la dulce tradición.

Gráficamente no se le puede pedir más. Incluso habiendo visto ya la soberbia animación de ***Metal Gear Ghost Babel***, la fluidez con la que los personajes deambulan por la pantalla, cogen aliento y saltan es bastante notoria. Mención especial, como en todo ***Muscle Ranking*** merece la tronchante caricaturización de los personajes y de los comentaristas.

Tal vez el punto negro (bueno, gris, ya que te terminas acostumbrando) es el manejo ya que a más de uno de le tendrán que explicar como realizar cuatro funciones con sólo dos botones en pruebas como *Monster Box*. Dicho defecto se podría haber subsanado con un pequeño tutorial de esos que nadie mira.

Por lo demás tenemos entre manos (¡¡¡*nunca mejor dicho ^o^!!!*) el primero de una saga que deja en MUY buen lugar al fenómeno ***Muscle Ranking*** que, espero, cada vez conozcáis mejor. Sed muy *Frikis*.

Amano
Amano_ai@retemail.es



METAL GEAR
Ghost Babel

¿Quién iba a pensar que después del impresionante ***Metal Gear Solid*** el señor *Hideo Kojima* volvería a desarrollar otro ***Metal Gear*** en 2D en la línea de los primeros?.

Pues bién, suponemos que a *Mr Kojima* le haria ilusión volver a realizar un ***MG*** a la vieja usanza, y si encima lo hacía portátil, mejor que mejor. **Game Boy Color** ha tenido el honor de ser la plataforma elegida para albergar la nueva entrega de la prestigiosa saga.

Lo primero que cabe destacar es la aparición simultánea del juego en todas sus versiones; japonesa, americana y europea. Todo ello en 6 idiomas distintos: Español, Japonés, Inglés, Italiano, Alemán y Francés. La versión Europea dispone de todos los idiomas menos el japonés, una buena idea en vez de la clásica comercialización con traducción independiente por país. Un buen ejemplo que deberían seguir otras compañías a la hora de realizar juegos si piensan traducirlos a posteriori a otro idioma.

Un dato a señalar es la sustitución del título original de la versión japonesa, ***Ghost Babel***, por la coletilla "***Solid***" en las versiones americana y europea. Algo que podría confundir a los usuarios que podrían tomarlo por la adaptación a **GBC** del juego de **Playstation**, cuando es otro juego totalmente diferente.

Pero es posible que la sustitución del título por la palabra ***Solid*** sea algo más que una pura coincidencia con ***Metal Gear Solid*** (**Playstation**). Para conocer un poco más los detalles aquí va una mínima parte de la trama: *Solid Snake*, el "héroe de la leyenda", el hombre que derrotó años atrás a *Big Boss* en *Outer Heaven*, es requerido de nuevo por el gobierno para una nueva misión. El problema es que se encuentra retirado de *Fox Hound* y desde hace años vive en Alaska.

Pero parece que para el coronel *Campbell* no es ningún problema convencer a *Solid*, así que se desplaza con sus hombres a Alaska para convencerle de que acepte la nueva misión. Le explica que un nuevo *Metal Gear* ha sido robado por una organización terrorista llamada *GLF* durante su transporte a América del Sur y ha sido trasladado a Gindra, un pequeño país en África Central. El general *Augstine Eguabon*, líder de los terroristas a contratado a un grupo de mercenarios de élite para que le protejan a él y al ***Metal Gear*** de cualquier intento de asalto.

Solid Snake deberá rescatar o destruir la más destructiva arma nuclear jamás creada, y para ello deberá ir a la fortaleza *Galuade*, en otros tiempos llamada *Outer Heaven*, y posiblemente así podrá afrontar su pasado.

La historia de ***Ghost Babel*** es una alternativa a la que narra ***MGS***, ya que tienen muchas similitudes entre sí, incluso algún personaje como *Mei-Ling* también aparece en esta entrega, aunque no conocía a *Snake* de nada. Incluso *Solid* viste con la misma ropa que en el juego de **PSX**.

Básicamente ***Ghost Babel*** sigue las pautas de los dos ***Metal Gear*** aparecidos en **MSX**, todo el juego está obviamente desarrollado en 2D y la cámara se desarrolla en una vista aérea donde podremos ver lo increíblemente bien animados que están todos los personajes para el tamaño que tienen.

Ahora la aventura se divide por fases. Cada vez que pasemos una de ellas se nos dará una calificación de cómo lo hemos hecho, y se nos permitirá volver a repetirla si queremos.

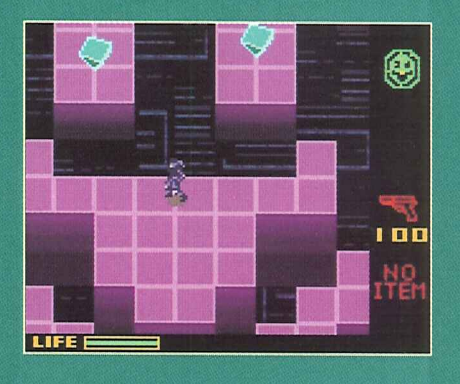
Entre las opciones disponibles disponemos del práctico *VR Training*, en el que algunas de sus pruebas han sido extraídas de ***MGSI***.

Y ya para acabar, tan solo queda decir que este es, para mí, el mejor juego de ***Game Boy Color***, un juego que casi te obliga a comprar la consola si no la tienes ya. Y es que un juego de 32 megas (versión europea) para **Game Boy** no se ve todos los días, y menos si es un ***Metal Gear***...

Real Yagami
realyagami@yahoo.com



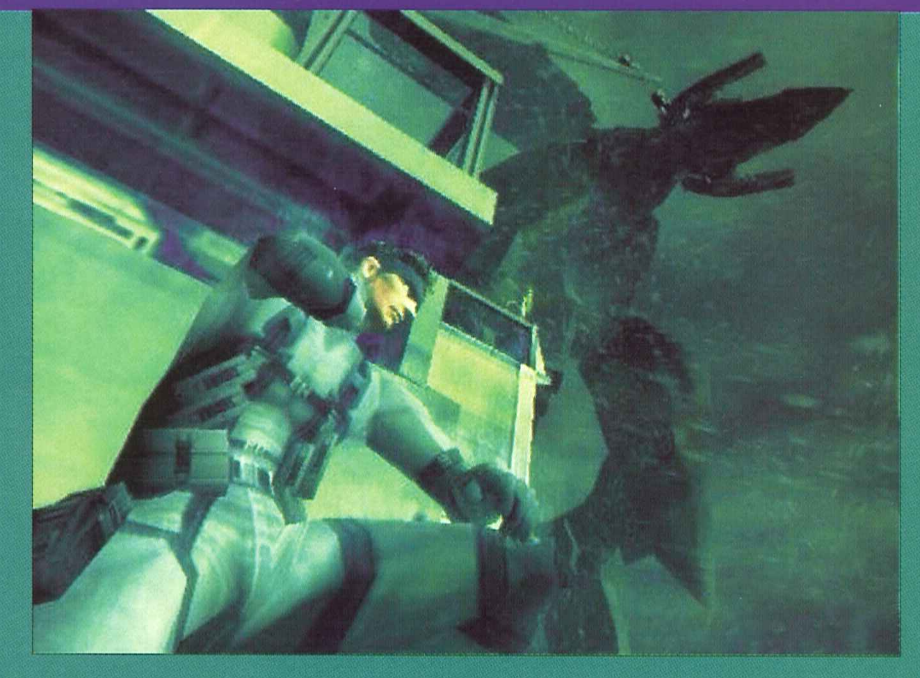






METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY







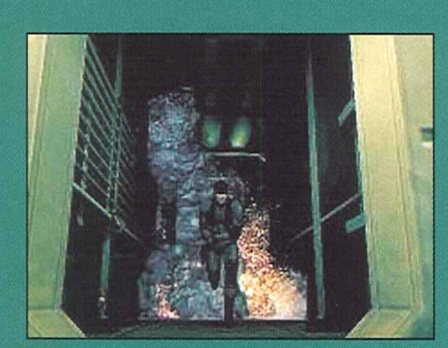
Konami Japon y más concretamente Hideo Kojima, han presentado en la ultima edición del E3 su más ambicioso proyecto: Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Como podréis comprobar los gráficos del juego muestran un acabado muy superior a lo que hasta el momento se ha visto en la nueva consola de Sony, y si tenemos en cuenta que no se pondrá a la venta hasta principios del 2001 debemos esperar un proceso de acabado sin precedentes. En esta nueva entrega de la saga, al parecer, veremos tres tipos de Metal Gears con distintas capacidades (nado, vuelo y tierra), por lo demás, un entorno muy parecido al que vimos en la primera parte de MGS que deja atrás Alaska para llevarnos hasta Nueva York.

Por estas pocas imágenes sacamos también el hecho de que el juego tendrá unas cámaras espectaculares junto a unos zoom con barridos de enfoque.

Todo esto podréis apreciarlo mejor en los vídeos que os incluiremos el mes que viene en el CD junto a la pertinente información de la revista.







ESTO Y MUCHO MAS EN



SHOPING COMPUTER GAMES S.L.

LO DIFICIL NO ES SER EL MEJOR SI NO SABER MANTENERSE

ESPECIALISTA EN VIDEO JUEGOS DE IMPORTACION 128BITS

HACEMOS DISTRIBUCION A TIENDAS
INTERESADOS PEDIR LISTADO
DESCUENTOS POR CANTIDADES
ENVIOS A TODA ESPAÑA
24H

PRECIOS CON EL 16% IVA INCLUIDO





CHIP DE 4 SOLDADURAS
(INCLUYE INSTALACION)
PRECIO: 10.000PTS





PRECIO: 7.300PTS



CONECTA TU DUAL SHOCK DE PSX Y VMS
A TU DREAMCAST
PRECIO: 5.500PTS





IDEAL PARA
JUEGOS DE LUCHA
PRECIO: 6.000PTS

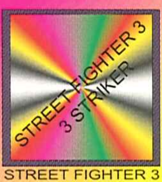


CONECTA TU MANDO DE SATURN Y VMS
A TU DREAMCAST
PRECIO: 5.500PTS





MEMORY CARD 4M
(INCLUYE CABLE)
PRECIO: 6.000PTS



STREET FIGHTER 3
3 STRIKER
PRECIO: CONSULTAR

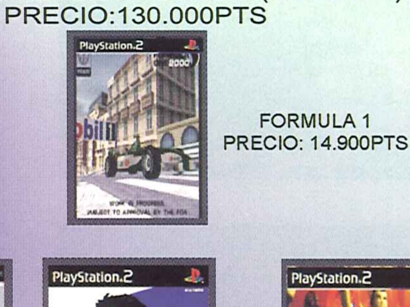


POWER STONE
PRECIO: 7.000PTS

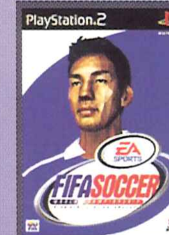


JUN SHUTO KO BATTLE 2
PRECIO: 10.500PTS

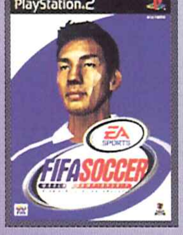
PlayStation 2



CONSOLA+MANDO+MEMORY CARD 8M
+TRANSFORMADOR+ JUEGO (A ELEGIR)
PRECIO:130.000PTS



FORMULA 1
PRECIO: 14.900PTS



I Q REMIX
PRECIO: 11.000PTS

FIFA SOCCER WORLD CHAMPIONSHIP
PRECIO: 14.900PTS



LIVE WORLD SOCCER 2000
PRECIO: 14.900PTS



DEAD OR ALIVE 2
PRECIO: 14.900PTS

GRADIUS III & IV
PRECIO: 13.500PTS



TEKEN TAG
PRECIO: 14.900PTS



RAYMAN2
PRECIO: 8.000PTS



SUPER RUNABOUT
PRECIO: 10.500PTS




SAKURA TAISEN
PRECIO: 10.500PTS



MARVEL
VS
CAPCOM2
PRECIO: 10500 PTS



POWER STONE 2
PRECIO: 10.500PTS



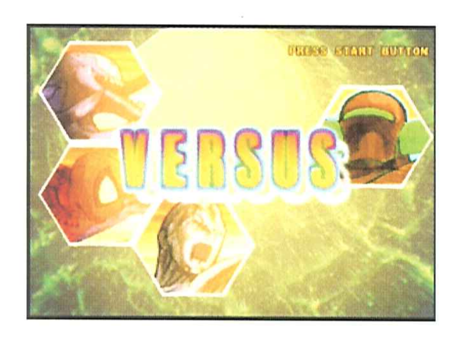
SUPER EURO SOCCER 2000
PRECIO: 8.000PTS

PASEO PUJADAS Nº27
C.P(08018)

TEL/FAX:934864192
BARCELONA



MARVEL VS. CAPCOM 2



He aquí el juego de **Dreamcast** al que más horas de juego he echado. La última entrega de la saga imposible de **Capcom** me ha tenido enganchado en mis ratos libres como pocos otros títulos lo han conseguido. Quizá por eso después del artículo que editamos el mes pasado he creído conveniente dar un repaso a las cosas que me han echado un tanto hacia atrás según he ido jugando (*NOTA DESTINADA A LOS RADICALES CAPCOM: No se trata de ponerlo verde, sino de dar mi opinión con respecto a ciertos puntos que no han tenido en cuenta a la hora de acabarlo*).

La increíble cifra de 56 luchadores fue una especie de trauma emocional del que no pudimos salir cuando los conseguimos todos, obviamente descargando una partida de internet, ya que se lo han montado fatal para conseguirlos todos con la *VMS* y el *arcade*. Sí, ya se que este juego era para venderlo sólo en Japón, pero imaginad (aunque sea algo tajante) que yo fuese un pobre nipón paralitico de piernas al que le han regalado el juego para estar en casita dándole al vicio. ¿Me tengo que quedar sin mis personajes, o tengo que molestar a la gente continuamente para que vayan a los salones más cercanos a por tíos nuevos? En mi opinión debieron meter una segunda opción para conseguir los personajes con el propio juego, aunque sea echando muchísimas horas. Por otro lado, los puntos *VMS* son ¾ de lo mismo, porque hay que unir dos *memorys* y jugar a dobles. ¡¿Y si uno no tiene con quién jugar?! Cagada.

La música nos encanta (aunque quizá sea más acorde para un juego como *Ridge Racer*, ¿no?). Los escenarios que al principio nos dejan alucinados luego parecen pocos para tantos personajes y faltos de animación (¿dónde está el público cotilla?).

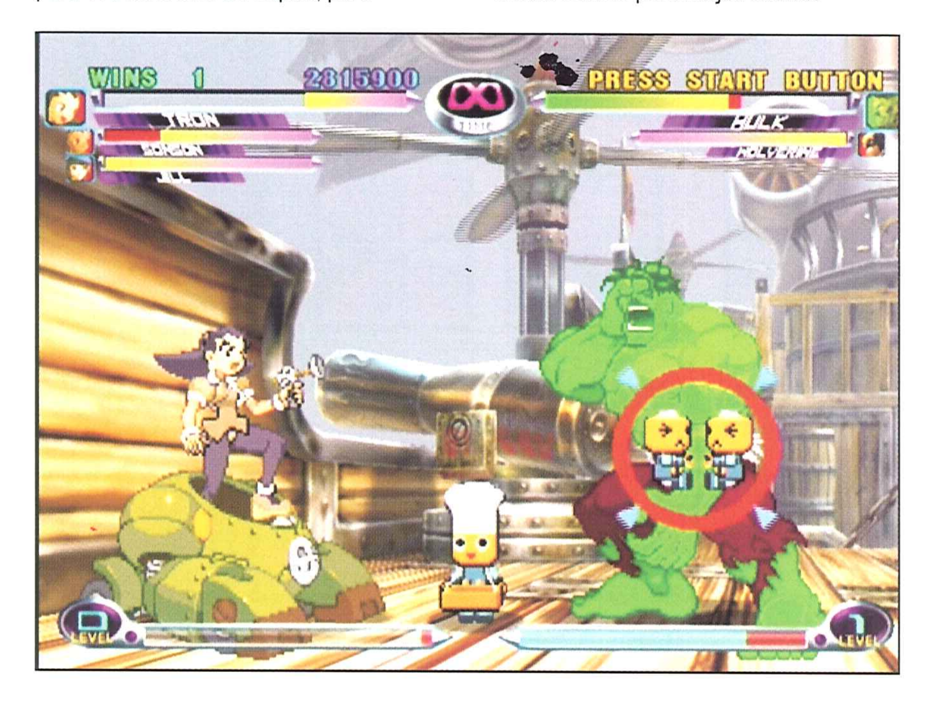
Los personajes. Es estúpido fardar de contar con 56 personajes cuando



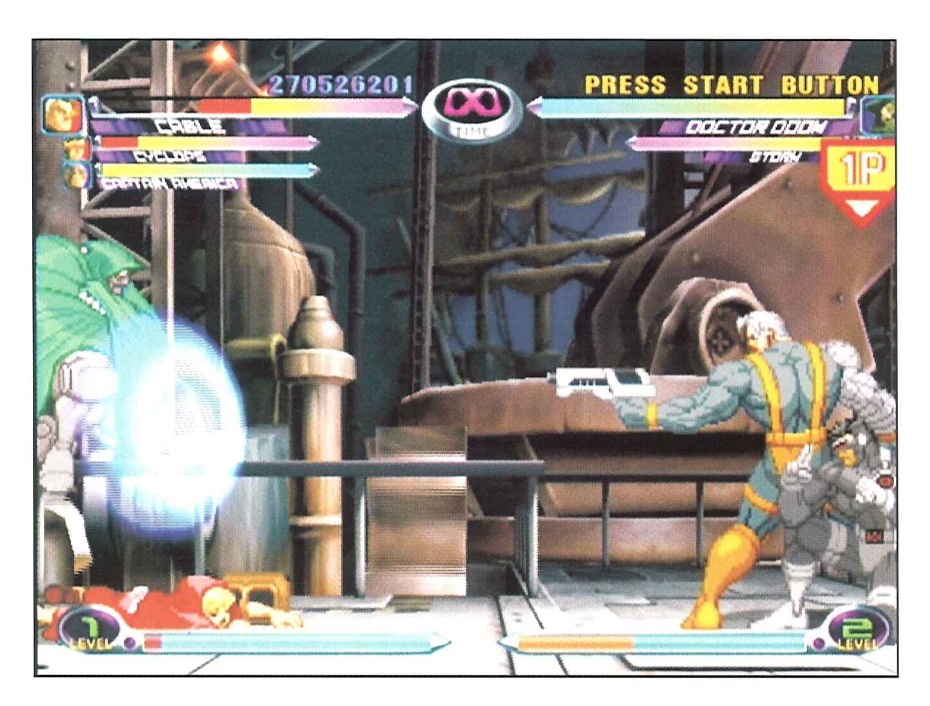




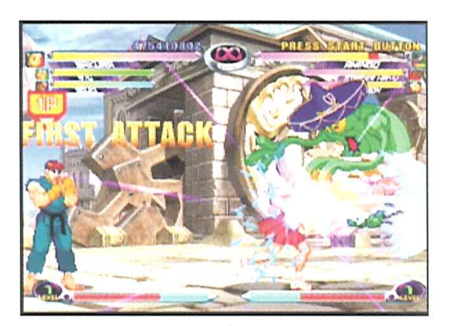




SEGUNDA OPINIÓN













algunos no sirven, otros son EX y otros sólo medio-luchadores. Empezaré por esto último para que no le deis vueltas a la definición. Me refiero a personajes como *IceMan y Colossus*, que tienen los *frames* y ataques del único juego en el que salieron anteriormente (***X-Men***). ¿En qué piensan los señores de **Capcom** cuando deciden no ponerle, aunque fuese una porquería, un nuevo super golpe a *IceMan*? Y anda que a *Colossus*, que quitando el inútil super ascendente se queda sólo con el "*modo armor*"... Ya les vale. Luego me llegan con tíos como el *Cable*, *Cyclops* o cualquiera de los otros de entre más de media plantilla y les ponen 5 o 6 ataques + varios super golpes devastadores.

Creo que con respecto al hecho de no haber medido la capacidad de lucha de cada personaje lo que más me molesta es que hayan ridiculizado a los protagonistas de la saga ***Rockman***, que no valen un pimiento. De todos, con algunas horas de entrenamiento se podrían escapar (o sea, hacer algo contra personajes regulares) *Rockman* y *Tron*. *Roll* es incluso peor que en la anterior entrega de la saga, y mi adorado *Kobun*... ¡¡Ponedme delante al responsable de que quite 1 línea de vida con cada puñetazo para que le propine una tundaaaa!! Y lo mejor es que encima luego cuando muere explota y le da vida al contrario. *Shit!!*

Por último el consejo del mes, dirigido a quienes después de leer esto siguen con la ilusión del primer día: Ni se os ocurra hacer uso continuo de los personajes en espera a modo de "*striker*". Si sacamos de vez en cuando a algunos luchadores para que nos den vida o para que nos ayuden con un *uppercut*, pues nada, todo bello y bonito. Ahora bien, si sois de esos tipos que jugáis en modo guarro haced lo siguiente: Coged a *Cable* como primer luchador y, si tenéis activada la opción de jugar con tres personajes iguales, volved a seleccionad al hijo de *Cyclops* otras dos veces, dándoles como ataque *striker* el primero de los tres posibles. Jugad con *Cable* disparando (o sea, al puño fuerte sin mover el mando) y si se come un sólo disparo metedle un super de rayo o el rayo simple, todo esto sin dejar de darle ni un sólo segundo a los botones L y R para sacar a la vez a los *strikers*, y empezando otra vez a meter tiros a discreción. Venceréis al rival, sea quien sea, sin moveros apenas y perdiendo sólo media vida del primero de los tres *Cables*. Si no tenéis la opción de tres iguales seleccionad además de *Cable* a *Ryu*, *Cyclops*, *Magneto*, *Doctor Doom* o cualquiera que lance energía. Luego debéis hacer también de víctima, permitidle a otro que se los escoja y elegid tres luchadores con otro tipo de ataque *striker*. Se os quitarán las ganas de volver a usar *strikers* (no desactivéis los laterales, porque entonces tampoco podréis hacer *hypers* uniendo los tres).

Avisados estáis. Yo sigo jugando y pasándomelo como nadie, pero algunas cosas ya no son lo que en principio parecían...

Mr.Karate
mrkarate@mixmail.com


Todos tus héroes favoritos
llegan a tu quiosco...
Top Comics
LA REVISTA DE CÓMIC AMERICANO
ANTHEM
Nueva serie de DUDE
GORILLA
Nuevo sello de Kurt Busiek
¿Qué les pasará a los Hombres-X en su próxima saga?
Batman, Daredevil, Spawn, Kevin Smith, Jeff Smith, etc.
Incluye CD-ROM de regalo para PC
Nº2 795 ptas. 4,78 €
Top Comics
#2
Imágenes.
Batman, Marvel Knights, Fan Boy, etc. para que puedas ver lo mejor de estas series, y además, Imágenes inéditas de Anthem.
Videos.
El del Salón del Cómic de Barcelona.
Divertida entrevista con Jeff Smith. Más de 15 minutos de animación de Spawn.
Varios.
4 de la mejores páginas web.
Guiones previos de las películas sobre superhéroes
¿Has leído el guión de la película de X-Men?
SIN VIRUS
NORTON ANTIVIRUS
¿Te atreves a perderte
Top Comics?


餓狼伝説

DOSSIER - GAROU DENSETSU





Aquí están los comienzos de ***Fatal Fury*** o ***Garou Densetsu*** (***La Leyenda del Lobo Hambriento***) como se le conoce en *Japón*. Nacería en el año 1991 para ser el más ferviente competidor de ***Street Fighter II***; eso sí, no lo lograría ni por asomo.



Fatal Fury nos presentaría un *Terry Bogard* atormentado por la muerte de su padre adoptivo a manos de *Geese Howard*. Este hecho marcaría muy fuertemente la juventud de los dos hermanos *Bogard* (*Terry* y *Andy*) pero en especial la de *Terry*, que entrenaría duramente y constantemente para mejorar en las artes marciales y destruir a la persona que le arrebató la vida a *Jeff Bogard*. La persona más adecuada para educar a los niños no sería otro que *Tung Fue Rue*, el viejecito viva imagen de *Muten Roshi*, y que a su vez fue maestro de *Jeff*.



Un día *Terry* caminaba por las calles de *South Town* cuando vería un cartel anunciando el "*King of Fighters*" (que se puede considerar el primer *KOF* conocido); un torneo de artes marciales desarrollado por el mismísimo *Geese Howard*, persona que se había vuelto muy influyente durante esos años (de hecho casi se puede decir que era el dueño de la ciudad). Naturalmente, *Terry* planeaba inscribirse en el torneo para así llegar a *Geese* y acabar con él, igual que él lo hizo con su padre.



¡¡Increíble!! Nunca habría imaginado que el escenario del parque de atracciones de KOF'99 Evolution fuese el mismo en el que nos enfrentamos a Raiden en ¡Fatal Fury 1! ¿Dejará SNK de sorprendernos alguna vez?

El juego pecaría de un limitado número de jugadores a escoger, sólo tres: *Terry* y *Andy Bogard* acompañados su mejor amigo, *Joe Higashi*. *Terry* lo presentarían como un chico rubio, de larga melena recogida en una coleta, pantalones vaqueros, una chaqueta con una estrella en la espalda, los guantes que le regaló su padre y sobre todo una gorra que lanzaría al grito que "*OK!*". Este sería el aspecto que *Terry* mantendría durante cerca de 10 años y que sólo se vería modificado en la actualidad con el nuevo ***Mark of Wolves***. *Terry* tiene un estilo de lucha basado en la calle, pero el hecho de que tuviera a un maestro como *Tung Fue Rue,* hace que sus golpes tengan cierto estilo y fuerza interior que no se aprende en la calle. *Andy* es de aspecto físico parecido al de Terry, también con pelo rubio y largo, pero suelto en coleta y con un aspecto algo más aniñado. Tiene un estilo mucho más elegante que *Terry*, de hecho parece un *ninja*, pero su ambición no era tan fuerte así que eso hizo que no estuviera a la altura de su hermano (bueno, en un principio). Y *Joe* no es otro que el mejor amigo de ambos, que conocerían de casualidad por ser el campeón del mundo de *Kick Boxing*.



Dentro de la historia del primer ***King of Fighters*** se encontrarían personajes tan carismáticos como *Billy Kane*, que se puede considerar algo así como un hijo para *Geese* (aunque más tarde adoptaría uno) y que a su vez hace del mejor guardaespaldas y persona de más confianza de éste. *Duck King*, un flipao de la música disco que tiene como mejor amigo un pollito (aunque se supone que tendría que ser un patito), *Riden*, un enorme combatiente de lucha libre, *Tung Fue Rue*, de que ya hemos hablado, y naturalmente *Geese Howard*. Estos personajes aparecerían posteriormente en alguna que otra entrega de la saga.

Otros personajes son *Richard Mayer*, espectacular luchador de *capoeira*, *Hwajai* utilizando el *Kick Boxing* y *Michael Max* el boxeo. De estos, salvo *Richard Mayer* (que se convertiría en maestro de *Bob Wilson*) de ninguno se oiría mencionar nada más en el futuro hasta nuestras fechas.

Garou Densetsu, aunque claramente influenciado por ***Street Fighter II***, intentaría incluir elementos más o menos nuevos, y entre una serie de detalles como el que algún personaje se transformara en medio del combate (*Tung Fue Rue* se volvía más corpulento, o a *Hwajai* le lanzaban una botella de licor y se enfurecía) y alguna pequeña interactividad con el decorado (como *Richard* que se podía enganchar al techo, aunque eso también pasaba con *Balrog* -aquí *Vega*- en su decorado), lo único que podíamos destacar era el doble plano del *ring*. Esto se limitaba a

algo así como una zona más atrás de donde se desarrollaba normalmente el combate, y donde se podía luchar en iguales condiciones. No se podía cambiar de plano más que esperando que algún ataque llevase al adversario a ese o viceversa, aunque la máquina sí podía hacerlo cuando le daba la gana (¡tramposa!)

Por otro lado, los movimientos de los luchadores eran del todo abominables, con apenas un par de *frames* por golpe. Para ello disponíamos sólo de un botón de puño, uno de patada y uno exclusivamente para agarrar al adversario. Ni decir que no volvieron a utilizar más este pobre sistema de botones.

La jugabilidad era prácticamente nula y se limitaba a una serie de trucos sin los cuales el juego sería imposible. La computadora tenía una total ventaja en el combate contando con una amplia lista de golpes con la cual abatir los nuestros justo en el momento en el que le dábamos al mando (yo he visto juegos en que el contrario usaba los controles nuestros y hacia exactamente lo mismo que nosotros salvo que sabía cuando pegar para hacernos daño), y eso se notaba demasiado.

Una de las opciones curiosas de este juego era que al jugar 2 personas, ésta segunda podía luchar contra o con nosotros, de manera que podíamos jugar un 2 VS 1 al más puro estilo *Dramatic Battle* de algún *Street Fighter Zero*. Eso sí, siempre había que enfrentarse el uno contra el otro al acabar con el adversario.

Los gráficos de ***Fatal Fury*** no destacarían demasiado, y pudieron ser adaptados a consolas como la **Super Nintendo**, **Megadrive** y **PC-Engine** sin demasiadas bajas. Se notaban unos gráficos de unos programadores todavía principiantes con movimientos un tanto ortopédicos y torpes.

En el aspecto musical tampoco destacaba mucho, música de poca calidad y normalmente aburrida. Pero algunas de las melodías serían utilizadas y mejoradas en posteriores entregas y se convertirían en todo un clásico (como el tema de *Geese Howard* que no ha sido cambiado en todo el tiempo que éste ha estado dando caña en ***Fatal Fury***, ***Art of Fighting*** y ***King of Fighters***).

De todos modos éste es un punto de vista de hoy, nueve años después, y aunque indudablemente ***Fatal Fury*** daría algo de guerra en los recreativos y sobre todo en las adaptaciones para las consolas de 16 bits, es seguro que no estaba a la altura del gran monstruo de **Capcom** con el que intentaba competir. Aun así, sin este título, no hubiésemos visto sus continuaciones, que hoy por hoy son auténticas joyas, y eso sería imperdonable.

Mangafan
mangafan@teleline.es











Justo un año después de ***Fatal Fury*, *Fatal Fury 2*** hizo su aparición en los salones recreativos. La verdad es que muchos ni se enteraron de tal hazaña. Yo me preguntaba como hicieron una segunda parte de un juego tan patético. Lo cierto es que por el precio de una placa de **SNK**, a los salones recreativos no les importaba nada gastarse un poco en tener lo último de la compañía nipona. Recuerdo que quien me dijo que existía fue *MrKarate* (eso fue al poco de conocerlo) y casi me dio un ataque de risa.



La verdad es que tras una ojeada, no estaba tan mal. Esta vez ya tenía un buen panel de personajes elegibles que mostramos a continuación:

Terry Bogard: Al que todos conocemos, no incluiría grandes mejoras, pero ya era más ágil.
Andy Bogard: Hermano de *Terry* que sólo se vería cambiado un poco gracias al traje, que ahora tenía un dibujo de una llama y algunos detalles más.
Joe Higashi: Otro personaje sin modificaciones. Al menos cambiaron el *sprite*, y eso es de agradecer.
Mai Shiranui: Desde su aparición no ha hecho más que levantar pasiones (y otras cosas) entre los fans de **SNK**. Todavía no mostraba el físico que dispone en la actualidad, pero ya pegaba mamporros con ese traje que le hizo tan famosa. Pertenece a una familia de *Ninjas* que no permiten que sus miembros femeninos aprendan su arte marcial, pero *Mai* desobedece esa costumbre.
Jubei Yamada: Sería maestro de *Andy* después de que *Tung Fue Rue* no tuviera más que enseñarle (según la historia oficial de **SNK**, contraria a la película, y *Tung* sin estar muerto todavía). Es un viejo verde y siempre anda detrás de *Mai*. Sus movimientos de *Judo* se basan en gran medida en los enganches cercanos.
Kim Kaphwan: *Kim* es un honorable y justo luchador; desea entrenar y ser fuerte y tiene un gran sentido de la justicia. Usa el *Taekwondo*, y naturalmente se basa mucho en las patadas. Se convertiría en un personaje bastante carismático hasta nuestros días.
Big Bear: No es otro que *Raiden* pero sin la mascara. Es un gran tipo, no sólo físicamente, sino que también tiene un buen carácter, pero desea más que nada derrotar a *Joe Higashi*, quien le derrotaría en el pasado *King of Fighters*. Ahora luce una barba y un corte de pelo extraño. Este personaje es una copia casi exacta de un luchador de la *WWF* llamado *Vander*.
Cheng Sinzan: Este voluminoso luchador es un gran y egoísta hombre de negocios que haría cualquier cosa por dinero, hasta vender a su madre. Está casado y tiene una bella esposa, aunque nadie sabe que impulsaría a ésta a estar junto a este hombre. Utiliza una técnica de lucha china y en muchas ocasiones se aprovecha de sus "flotadores" para ganar en el combate.



Además de los ocho personajes elegibles, contaba con 4 enemigos finales contra los que lucharíamos al acabar con los anteriores, y que no eran elegibles. ¿A qué juego me recuerda esto de 8 elegibles y 4 finales? No sé, no sé...

Billy Kane: A quien todos conocemos, esta vez nos presenta un traje bastante distinto al de la anterior entrega, con vaqueros y una camiseta con la bandera inglesa. Continua con el pañuelo en la cabeza (de hecho nunca se lo quitará) pero cambia el dibujo de las rayas. La técnica de lucha no varía mucho.
Axel Hawk: Boxeador de gran envergadura, calvo y con los típicos pantaloncitos cortos, va repartiendo "cates" encima de un cuadrilátero electrificado (vaya, que lo de echarte a un lado para esquivar un golpe no te vale) así que ve con cuidado.
Laurence Blood: Un español como Dios manda. Bueno, demasiado tópico, va vestido de torero. Es el guardaespaldas de *Krauser* en Alemania. Es elegante y luchará en un *ring* rodeado por toros que naturalmente evitarán que podamos movernos de plano.
Wolfgang Krauser: Aparecerá en honor a *Wolfgang Amadeus Mozard*, es alemán, enorme y tiene muy malas pulgas. Es el jefe final de la saga y quiere derrotar a *Terry* después de llegar a un acuerdo con *Geese*.

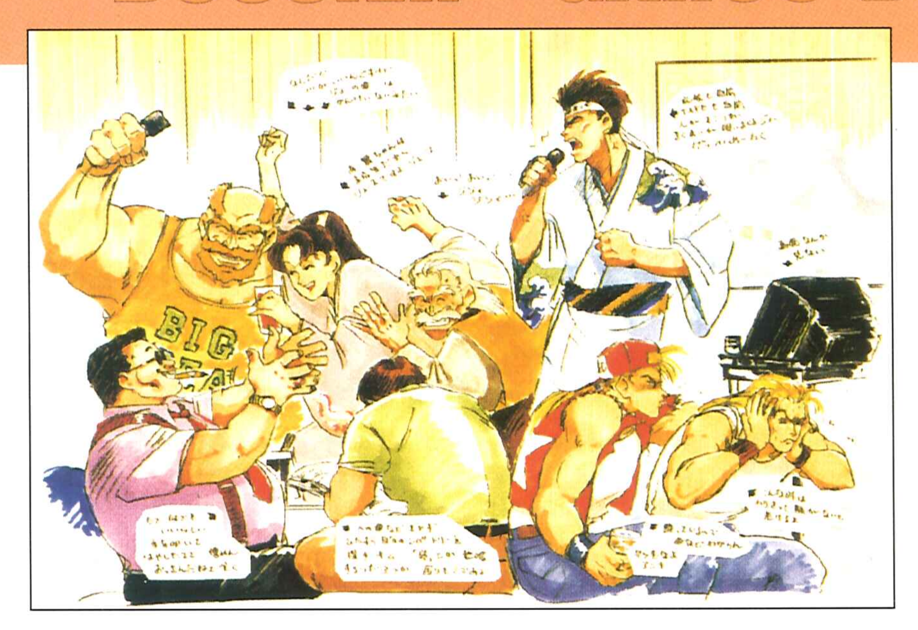
La evolución de este juego desde su



El hecho de poder controlar a partir de esta entrega de los cambios entre los dos planos disponibles de lucha era algo que no agradó a demasiada gente. Por otra parte, la llegada de los desperates attacks fue muy aclamada.



DOSSIER - GAROU DENSETSU



anterior entrega se vería mayormente en los gráficos, que mejorarían un poco, especialmente los decorados, que gozaban de mayor calidad y movilidad. Los movimientos adquieren más *frames* y los personajes son bastante menos torpes. Además, incluiría a todos los personajes un nuevo y flamante especial por luchador a realizar cuando la barra de vida parpadea en rojo o, lo que es lo mismo, cuando nuestra vida peligre (una auténtica novedad, que salvo por el ***Art of Fighting***, ningún juego de la época tenía), eso sí, algo complicados de llevar a cabo.

Por su parte, el CD musical ya conseguiría hacerse un hueco en alguna estantería nipona y gozaría de más calidad además de buenos ritmos y melodías.

Afortunadamente la jugabilidad también evolucionó. El sistema de botones esta vez era de 2 puños y 2 patadas que diferían en la fuerza o en la velocidad y alcance en caso de hacer un ataque especial con ellos. Todavía se conservaba el doble plano, pero algo mejor conseguido. Al menos esta vez podíamos cambiar a nuestro antojo presionando los 2 botones flojos, y mandar al adversario al otro plano con los 2 fuertes. Estando en planos diferentes, los personajes se dirigen hacia el oponente al darle a un botón. La verdad es que esto daba mucha ventaja a unos personajes, pues cuando pasabas de un lado al otro se lanzaba siempre con el mismo golpe, y quizás el contrario tuviese un barrido o algo que hiciera inútil el golpe con el que el personaje saltaba de un lado al otro, otorgándole la victoria automática a éste. Esto, por un lado, no era mala idea, pues daba la posibilidad de huir en ciertos momentos del arrinconamiento, y quizás algún que otro nuevo tipo de estrategia para el combate. El problema era que al realizarse con un enorme y sobre todo lento salto, la acción se hacía muy lenta y pesada. Además, los personajes no hacían más que pasar de un lado al otro del *ring* volviéndolo auténticamente pesado y dando la sensación de cómo si estuviéramos jugando al escondite.

Otras novedades son la posibilidad de andar agachado, algo que no tenía mucha utilidad pero que se podía hacer, y el poder hacer *taunts* o burlas al adversario presionando puño fuerte estando lejos de éste, que tampoco tenia más utilidad que rabiar al otro un poco.

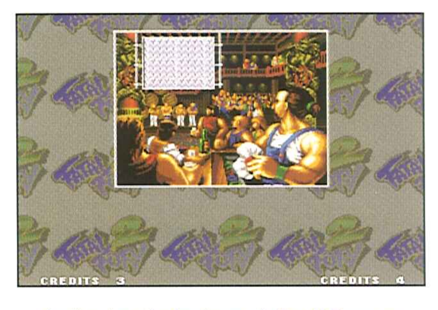
El juego seguía teniendo unas pequeñas injusticias jugables. La computadora continuaba teniendo las de ganar con toda una cantidad de *counters* que la proclamaban victoriosa en cuanto ella quisiera (más o menos por el cuarto o quinto combate) a no ser que tuvieras el truco definitivo (existían varios) que normalmente era un *bug* (fallo de programación) en el cual al realizar un golpe la computadora reaccionaba con otro en el cual lo pillabas sin remedio.

Esta entrega demostraría que **SNK** no se rendía pese a todo, y que andaba tras el juego de lucha perfecto. ***Garou Densetsu 2*** pasaría por pocos salones recreativos con más pena que gloria, y aunque muchas de las revistas del sector lo marcaran como una gran opción al ***Street Fighter II***, la verdad es que no tenía nada que hacer.

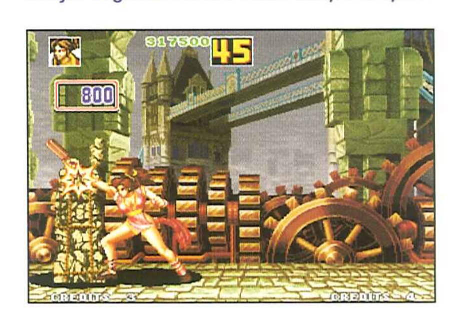
En definitiva, éste es un título más de los principios de **Neo Geo** y que como tal no podemos decir que sea malo, si no el comienzo. De hecho, a la aparición de este título aparecería el *OVA* animado de la primera entrega contando con el diseño de personajes de *Masami Obari*, y quizás eso hizo que no cayera en el olvido como otro título más, pero eso naturalmente fue en **Japón**.

Por cierto, esta entrega sería adaptada para **SNES**, **Mega Drive** y **Game Boy**, gozando ésta de una gran calidad por ser la consola que es.

Mangafan
mangafan@teleline.es



Arriba: Los luchadores de SouthTown se reunían en el PaoPaoCafé para no perderse las retransmisiones de los combates (fans del fútbol, ya sabéis lo que es eso... ^_^). Abajo: Segundo Bonus Game rompe-bloques.









DOSSIER - GAROU DENSETSU





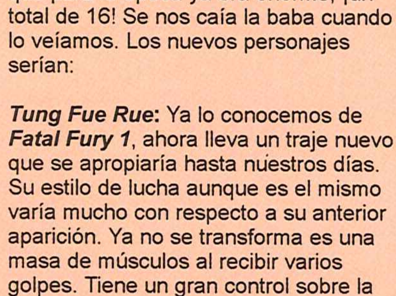
En 1993 **SNK** nos traería ***Fatal Fury Special***, que como su nombre indica es una edición especial de ***Garou Densetsu***. ¿Que tenía de especial? No mucho, sólo era el ***Fatal Fury 2*** con todos sus personajes elegibles y con algunos nuevos con nuevos decorados, así como melodías. Esta fue la primera y única vez que **SNK** lanzaría una secuela utilizando la política de **Capcom** (la que saca un nuevo juego que es igual que el anterior salvo por unos pocos personajes más y algún detalle sin importancia) pues al parecer nos les salió muy bien.



Esta entrega es considerada un *Dreammatch*, o lo que es lo mismo, una edición especial sin guión real (o al que no hay que hacerle mucho caso) y que incluso nos puede ofrecer personajes que están muertos o en paradero desconocido. Los nuevos caracteres eran pocos, pero aumentaban enormemente el panel de luchadores, que para la época ya era enorme, ¡un total de 16! Se nos caía la baba cuando lo veíamos. Los nuevos personajes serían:



Tung Fue Rue: Ya lo conocemos de ***Fatal Fury 1***, ahora lleva un traje nuevo que se apropiaría hasta nuestros días. Su estilo de lucha aunque es el mismo varía mucho con respecto a su anterior aparición. Ya no se transforma es una masa de músculos al recibir varios golpes. Tiene un gran control sobre la energía *KI*, y es un gran luchador. Su decorado es uno de los más bonitos que he podido ver en un juego de lucha.



Duck King: Parece que gustó *Duck King*, y aquí vuelve a la carga con su pegadizo ritmo. Su *look* cambia un poco para la ocasión, así pues el pelo es más largo y lo lleva de un sólo color en vez de dos. Su traje también cambia pareciendo más el clásico rapero con chaqueta, pantalón y botas. Sus movimientos están más conseguidos, y bailotea cuando está luchando. La música que le acompaña es muy rítmica, y la verdad es que me gustó mucho la primera vez que la escuché. Otro de los puntos graciosos es el pollito que le acompaña, que llegaría a hacernos reír más de una vez.

Geese Howard: Directamente desde el infierno llega el dueño de *South Park*... digo *South Town*. Ya aparece con la cicatriz que *Terry* le hizo al tirarle desde el "pequeño" rascacielos donde él hacia sus turbios negocios. El traje es básicamente el mismo de su anterior aparición pero llevando la parte de arriba del *kimono* suelta. Su técnica se mantiene bastante similar aunque con algunos pequeños cambios que le dan más estilo.



Los detalles graciosos empezaron a hacer acto de presencia en este episodio de la saga en el que podíamos ver a un ninja deslizándose por el escenario de Mai sobre un pez, y en los de Andy y Laurence pasaban pollos desfilando

Ryo Sakazaki: Personaje de aparición estelar, sólo se podía acceder a él en versión consola (tanto la versión cartucho como la CD) y con un truco, así que olvidadlo si vais al salón recreativo. Presenta un *look* idéntico (aunque el *sprite* naturalmente no es el mismo) al de ***Art of Fighting***, cuando eso no sería del todo acertado pensando que la historia de esta saga es 7 años antes que la de ***Fatal Fury***. Se mantiene igualito en todos los sentidos al de la saga que él mismo protagoniza y la verdad es que es un luchador temible que casi se puede considerar un dios en esta entrega.

Fatal Fury Special, como ya he dicho, apenas nos ofrecía novedades, pero estaban mejor medidos los golpes, algunos no eran tan devastadores y otros inútiles fueron mejorados. La verdad es que si no jugaste mucho a su segunda entrega no lo notabas.

Este título sería un auténtico fracaso en los salones recreativos, especialmente por los españoles, gracias a su extremada dificultad, y aunque esto no supuso la casi quiebra de **SNK** como casi le ocurre a **Capcom** con su ***Super Street Fighter II X***, si que le animó a que no repitieran esa jugarreta.



DOSSIER - GAROU DENSETSU

La verdad es que sería una estupidez comprar ***Fatal Fury 2*** teniendo éste, ya que lo tiene todo igual y más cosas, y quien tuviera la segunda entrega quizás no tuviera ganas de gastarse el dineral que costaba el cartuchito de **NEO GEO**.

Esta entrega también disfrutaría de su adaptación consolera para **PC-Engine, Mega CD, Super Nintendo** y **Game Gear**.

Fatal Fury Special para **Mega-CD** llegaría a aparecer en España y se notarían algunas faltas de *frames* en los personajes, pero donde más se notaba la baja era en los decorados, donde en su mayoría eran prácticamente estáticos. Contrariamente a lo que pensábamos, esta adaptación no disfrutaría de una nueva versión de su banda sonora compuesta por la cada vez más maravillosa **Neo Geo Phimphonical Orchestal** como en **NeoGeo CD** (aunque la verdad es que algunas melodías perdían un poco en esta adaptación) y disponía de las melodías del *arcade* original pero grabadas en CD.

La conversión para **Super Nintendo** aparecería en Japón como un cartucho de 32 megas con absolutamente todos los personajes y golpes. Realmente era una adaptación magistral para esa consola. Naturalmente los *sprites* se verían disminuidos un poco en el tamaño, y se notaban unos pequeños recortes de *frames*, pero el resto era igualito. Todo salvo *Duck King* y *Ryo Sakazaki*, que vieron como sus melodías eran sustituidas, en el caso de *Duck* por una versión de la del ***Fatal Fury 1*** y en el caso de *Ryo* por un *remix* de la banda sonora de su juego.

Naturalmente en la versión *PAL* para esta consola tendrían que meter la pata, y como marginados que somos, vimos recortado el cartucho nipón de 32 megas a 24, con una disminución de personajes bastante notable. Algo totalmente imperdonable y que jamás comprenderemos. Supongo que cualquier persona preferiría pagar mil o dos mil pesetas más por el juego completo. Para que luego quieran que compremos los juegos en *España*, como si fuéramos tontos o algo así.

TRUCOS:

Para los que todavía queréis saber trucos de este juego aquí tenéis la forma de hacer aparecer a *Ryo Sakazaki*:

Para luchar contra *Ryo Sakazaki*: "sólo" tenéis que terminar el juego sin perder ni un sólo combate hasta acabar con *Krauser*. Después aparecerá *Ryo*.

Para luchar con *Ryo Sakazaki*: tenéis que hacer lo antes explicado y acabar con *Ryo*. Después de esa difícil tarea tenéis que ver el final y esperar a que tras la presentación aparezca la pantalla de demostración. En el momento que escuchéis "*Fight*" debéis insertar el siguiente código: **Arriba, A, Izquierda, A, Abajo, A, Derecha, A, Arriba, A, Arriba, C, Derecha, C, Abajo, C, Izquierda C y Arriba, C**. Es difícil pero con un poco de práctica sale. La limitación del truco está en que sólo podréis elegir a este personaje en el *Versus mode* contra otro jugador, claro.

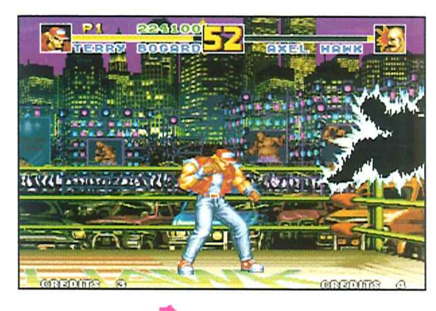
Sound Test: Aquí va este truco para tener la "cole" completa. Durante el juego pulsad pausa y luego pulsad esta combinación: **A,B,C,D y A**.

Recordad que estos trucos sólo sirven para la versión doméstica de este juego, y que en la recreativa no funcionarán (o si no intentad pausar la recreativa :)).

Mangafan
mangafan@teleline.es



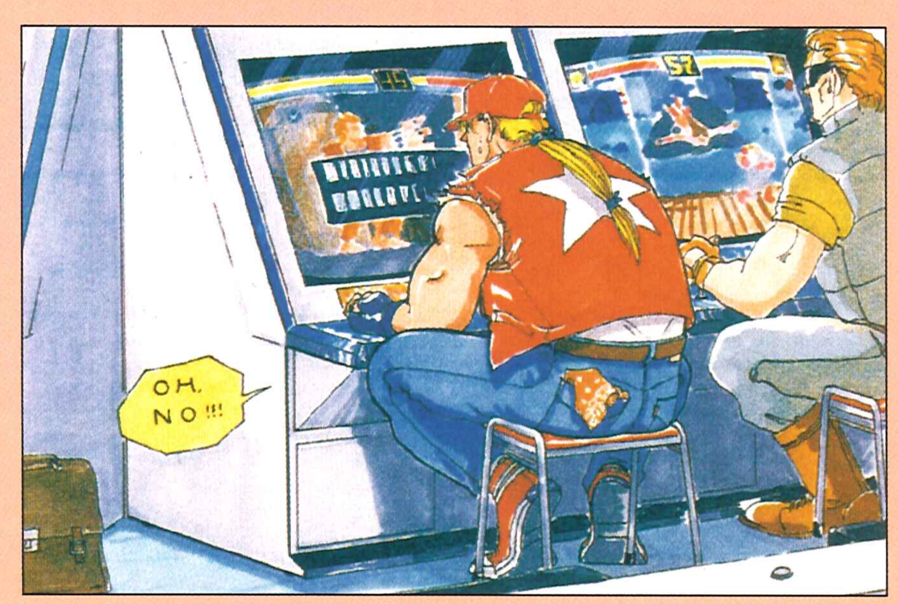
En el escenario de Kim KaphWan había antes una mujer con una niña y un niño, y en éste Fatal Fury los cambiaron por su esposa y sus dos hijos (Dong Wan y Jae Hoon, ahora bien conocidos de sobra por todos).







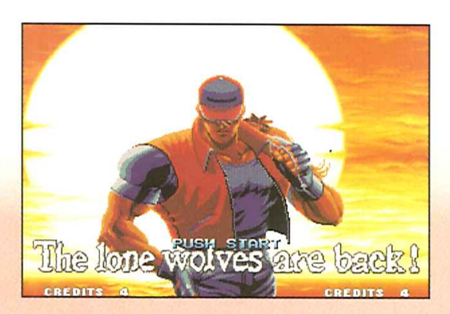














La cantidad de detalles que unían a los personajes de este juego daban una fuerza a la historia que, sumadas a la música y la forma de sucederse los eventos, creaban un ambiente jamás igualado por otro juego de lucha.



Fatal Fury 3 (o como ***Fatal Fury*** comenzaría a ser una buena saga). Y la verdad es que en esta entrega, ***Garou Densetsu*** comenzaría a tener una calidad excepcional. Lo cierto es que se nota que gran cantidad de los programadores de **Capcom** fueron contratados por **SNK** por esas fechas, cosa que quedaría reflejada en este título.

Las novedades son muchas, comenzando por los gráficos, que se verían infinitamente mejorados. Los *sprites* eran de gran tamaño, mucho mejor definidos y muy bien animados. De hecho, algunos movimientos eran casi reales. Los decorados empezarían a mostrarnos las maravillas que **SNK** hace en la actualidad.

Las melodías contenían una orquestación magistral, con piezas de música sinfónica maravillosas, ritmos guitarreros, marchosas... Las voces de los personajes eran más claras y estaban mejor realizadas.

Los golpes de los personajes estaban muy bien pensados y el juego de *counters*, golpes y especiales estaba más equilibrado entre los luchadores. Ahora la computadora era difícil, pero no injusta a su favor. Ya luchabas y ganabas, pero no gracias a conocer todos los truquitos del juego. Ahora realmente te podías divertir intentando engañar a la consola con distintas estrategias. Se nota que **SNK** programó mejor este aspecto. Incluso añadió un sistema que evaluaba tu nivel de lucha (bastante mejor que el estúpido sistema de puntos del ***KOF99***) y que podía evaluarte con *SSS,SS,S,AAA,AA,A,B* y *C* siendo lo primero lo mejor y lo último lo peor. Esto se mantendría en los siguientes ***Fatal Fury***.

El doble plano se había sustituido por un triple plano al que accederíamos presionando A y B a la vez o B y C, según quisiéramos ir al plano de más cerca de la cámara o al de más al fondo respectivamente. Esta vez no podíamos estar mucho tiempo en el otro plano, ya que nuestro personaje volvía automáticamente al plano central en un instante, y además, el que estuviese en el plano central nos podía devolver a éste con un golpe cualquiera, de manera que los planos se reservaban para usos concretos y no para cambiar continuamente como podía hacerse en el ***Fatal Fury 2***.

La inclusión de gran cantidad de pequeños guiños, detalles y sucesos especiales para algunas ocasiones nos hacían ver que en este juego se había puesto muchísimo empeño. El mono que a partir de ese momento seguiría a *Terry* a muchos sitios (ahora parece *Marco* que va en busca de su mama) o el momento maravilloso en el que se verán tanto *Terry* como *Andy* al luchar y ganar contra *Geese*, y cuando éste, en un acto de locura prenderá fuego voluntariamente al edificio donde vive para intentar quemar a los hermanos *Bogard*. También nos encontrábamos con nuevos detalles en los decorados si conseguíamos llegar al cuarto combate (pare eso se tenía que producir un *Draw Game*, claro) y por poner un ejemplo tenemos la fase de *Joe Higashi* donde le ponía un lazo enorme al cocodrilo para ponerlo como trofeo del combate (^_^U).

El panel de luchadores se vería un poco reducido, pero la razón era obvia, después de rehacer un juego desde cero. Esta vez "sólo" se podían elegir a 10 personajes.

Terry Bogard: Sí, el mismo de la gorrita. No cambia nada físicamente, pero se le incluye un nuevo y flamante *Power Dunk* (un golpe basado en el baloncesto) que hace las delicias de más de uno ^_^. Se elimina el *Redin Shaku*.

Andy Bogard: se corta un poco el pelo para la ocasión y ahora lleva coleta. Su traje cambia un poco basándose en el anterior con unos toques más típicos orientales. Ahora *Andy* parece un auténtico *ninja*, y los movimientos antiguos quedan mucho más elegantes.

Joe Higashi: *Joe* nunca cambiará, así que lo tenemos físicamente igual que siempre. De todos modos parece que con

las pesetillas que ganó siendo el campeón del mundo ahora pudo comprarse unos protectores de marca para los pies en lugar de las vendas cutres de antes ^_^.
Mai Shiranui: Ganando en belleza y juventud vuelve la inexorable *Mai*. Cambia su traje especialmente por la parte superior, donde además de algunos cambios se añade un pequeño chaleco a juego con el resto del traje. Estos cambios ganan en elegancia pero pierde en lo provocativo del traje antiguo.
Franco Bash: Enorme boxeador que viste con una camiseta y un mono fruto del trabajo con el que se gana la vida. Busca su hijo, y para encontrarlo luchará hasta la muerte. Es un luchador fuerte pero algo lento.
Hon Fu: Policía de *Honk Kong* que anda tras la pista de los rollos misteriosos. Este personaje utiliza *nunchakus* para la lucha, es muy poderoso y ágil, pero algo torpe y descarado. Para diseñar este personaje se basaron un poco en el famoso actor de películas de artes marciales *Jackye Chan*.
Sokaku Mochizuki: Un monje errante que desea deshacerse de toda la maldad del mundo. Tiene un fuerte vínculo con los rollos que busca todo el mundo. Viste un traje de monje guerrero y gorro de paja que le tapa gran parte de la cara. Usa el poder de los espíritus en la lucha. Es un personaje poderoso pero no recomendable para principiantes.
Blue Mary: Policía, esta vez americana. De gran belleza, pero en esta entrega el *sprite* era todavía un poco feo (hasta el ***Real Bout Special*** no cobra toda su belleza). Viste de pantalón vaquero y lleva un *short* ajustado en la parte superior. También lleva una chaqueta que se quita antes del combate. Su mejor amigo es su perro y todo hace suponer que se unirá de algún modo a *Terry* ;). Su técnica se basa en la agilidad y enganches cercanos.
Bob Wilson: Alumno de *Richard Mayer*, naturalmente utiliza el arte del *Capoeira* cuando pretende defenderse, pero de forma más ágil que su propio maestro. Es de piel negra y peina con rizos su cabello. Además, viste con un pantalón blanco y chaleco verde junto a algunos complementos. Es un luchador muy espectacular y que se puede controlar bastante bien con poca practica.
Geese Howard: Vuelve el jefe de *South Town* con más fuerza que nunca. Gana en potencia, agilidad y defensa. Adquiere mejores *counters* y es difícil de abatir. Ahora viste sólo con la parte de abajo del traje. Mención especial a los dos decorados y dos melodías de este personaje que aparecen sólo cuando luchas contra él y controlas a *Terry* o *Andy*.
Ryuji Yamazaki: Gran luchador pero algo loco. Viste con un pantalón traje muy elegante y camiseta ajustada. También lleva un abrigo que se quita antes del combate. Es capaz de alcanzar una gran distancia tan sólo con su brazo y puede devolver algunos golpes energéticos. No se puede elegir en un principio.
Jin Chon Shu: Pequeño pero matón. Es un niño que tiene un trasfondo especial en la historia y el jefe final. Viste con un traje chino bastante elegante y es muy poderoso, por algo es el jefe final. Tampoco se puede elegir en un principio.
Jin Chon Rei: Es el hermano de *Jin Shon Shu*, viste de forma idéntica pero cambiando el color y tiene cierto parecido con *Gotranks* de ***Dragon Ball*** gracias a su peinado. Este personaje además de no poder elegirse, es hasta difícil luchar contra él.

Los personajes aparecidos en anteriores entregas perdían un golpe especial pero ganaban otro a cambio. No es que el ataque perdido fuera malo, quizás pensaran en un principio que tantos golpes volviera difícil de controlar el personaje o demasiado poderoso. Quien sabe.

El guión se superaba mucho con respecto a anteriores entregas. Un todo rodaba en torno a unos rollos secretos que contenían escritos una técnica especial milenaria que podía hacer muchísimo más fuerte y casi invencible a quien poseyera los 3 pergaminos.

Terry no sabía nada de ello hasta que una serie de personajes comenzarían a visitarle o cruzarse en su camino. Como *Sokaku*, el moje budista, *Hon Fu* de la policía china o *Blue Mary* de la americana. Pronto vería que de repente todo el mundo sabe sobre esos dichosos rollos de papel, incluso *Mai Shiranui* y *Joe Higashi*. De modo que se pondría a investigar.

Todo ello le llevaría a tropezar con un tal *Yamazaki* y más tarde con el cuartel de *Geese Howard*, que le monta un folloncito porque se le cae una cerilla al suelo (sí, que nos lo vamos a creer). Parece que *Geese* poseía uno de los tres rollos, pero descubriría que el verdadero interesado en los dichosos pergaminos es un tal *Jin Chon Shu*...

Sin duda es a partir de esta entrega donde la saga ***Fatal Fury*** cobra más importancia en el mundo de los videojuegos. Cuando ésta saga antes no me gustaba nada de nada, es a partir de aquí cuando comencé a adorarla.

Para mí el autentico comienzo de ***Garou Densetsu*** empieza aquí, y creo que para muchos también. Esta entrega aparecería para **Playstation** y **Saturn** (además de **Neogeo CD**, claro) siendo la primera versión de poca calidad y la segunda casi idéntica a la de **Neogeo CD**. El fallo era que al no utilizar el cartucho de ampliación de *RAM* cargaba demasiado. Además, con el cartucho multisistema no funcionaba correctamente en la consola *PAL*, y sufría ralentizaciones y algunos fallos raros.

Mangafan
mangafan@teleline.es



Aunque los ataques salían bastante bien, la extrema dificultad del juego nos hacía casi imposible llegar a conocer al hermano de Jin ChonShu (eso en el caso de que tuviesemos nivel para luchar contra Shu siquiera...)



Trucos para *Fatal Fury 3* de Neo Geo CD

Aumentar la dificultad:

Cuando comiences el juego pulsa atrás, alante, atrás, alante, alante, atrás, alante, atrás y el nivel de dificultad aumentará a Experto.

Aumentar la velocidad:

Cada vez que quieras escoger un personaje tienes que pulsar *Start* y luego hacer la selección de personaje.

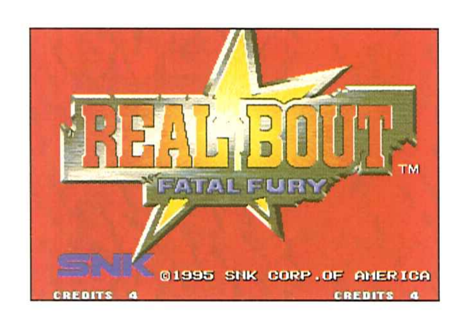
Jugar con los personajes enanos (sólo modo versus):

Durante TODA la carga en **Neo Geo CD** tenemos que pulsar los botones C y D en ambos *pads*.

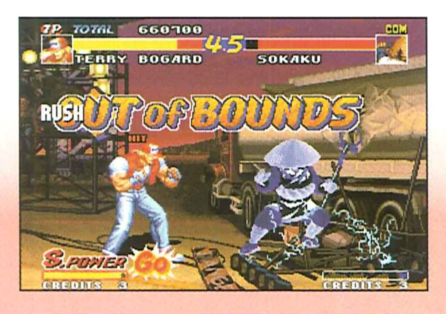
Jugar con Yamazaki, Jin Shon Shu y Rei:

Primero tenemos que llegarnos a *Jin Chon Rei* y tanto si le vencemos como si no salvar los datos (para llegar a él tenemos que derrotar a su hermano sin perder un sólo combate y acabar con todos en el menos tiempo posible). Luego cargamos los datos y le damos a *New Game*, en la pantalla de selección de personajes pulsamos B sobre los siguientes luchadores y en el siguiente orden: *Terry*, *Hon Fu*, *Mai*, *Geese*, *Bob*, *Sokaku*, *Andy*, *Franco*, *Joe* y por último *Blue Mary* y aparecerán las letras "*Here Comes a New Challenger*".









La característica más innovadora de Real Bout fue la inserción de los límites de escenario que podían ser muy prácticos para momentos en que los combates estaban decididos en nuestra contra...

Esta nueva entrega de la saga ***Fatal Fury*** quiso dar un nuevo aire a la saga con bastantes novedades. Entre algunas cosas, los golpes que fueron eliminados en la anterior entrega vuelven a sus respectivos lugares. Otra novedad se encontrará en tres "nuevos" personajes.





Kim Kaphwan: al que se le echaba de menos, y es que este chico desde que salió por primera vez ha ganado muchos fans tanto en el público masculino por su impecable técnica (y eso que no tiene ningún tipo de ataque de lanzamiento tipo *Hadoken* ni nada por el estilo, su lucha es totalmente cuerpo a cuerpo) y en el femenino por su físico. Vio modificado un poco su uniforme con la bandera coreana en su espalda. Se le incluiría un nuevo segundo *desesperate attack* que consistía en lanzarse desde el aire hacia abajo y dar vueltas en el aire mientras golpeaba al contrario, muy útil ya que coge al contrario bastante desprevenido. Por cierto, en esta entrega hacen aparición por primera vez los dos hijos de *Kim Kaphwan*, y aparecerán antes y después de las luchas.

Duck King: El rey pato volvería con más fuerza que nunca. Físicamente cambiaría bastante, ahora llevaría el pelo a dos colores (rubio y azul) y el traje más elegante que jamás le han diseñado, con una chaqueta a juego con el pelo y unos pantalones deportivos semi-cortos, guantes y zapatillas de deporte (**Nike**).Su estilo de lucha y movimientos fueron modificados casi en su totalidad. Por lo pronto, el *sprite* obtiene unos movimientos elegantes durante todo momento, intento de fusión de las luchas callejeras y el baile *hip hop*. *Duck King* baila, se tira por el suelo mientras da vueltas, golpea mientras gira sin cesar... además, se vuelve bastante más manejable y se convierte en una buena opción a elegir incluso para principiantes. Las gracias constantes de *Duck King* se ven realzadas por el pollito que le hace de compañero, que ha engordado un poco, pero no ha crecido (siempre seguirá siendo un pollo por muchos años que pasen, ¿será una maldición?).

Billy Kane: En esta nueva aparición, con un traje compuesto de chaqueta (desabrochada sin nada debajo) y pantalón de cuero. Mantendría en gran parte su estilo y catalogo de golpes (con

algunas modificaciones) y adquiriría un nuevo *desesperate en el* que salta con el círculo de fuego y luego lo lanza desde el aire.

Entre las novedades seleccionables también destacaba la aparición de los hermanos *Jin* y *Yamazaki* sin ningún truco.

En este juego se comenzaron a notar los problemas de memoria de **SNK** con sus juegos de lucha *VS*. De pronto los cartuchos de máxima capacidad de la compañía se hacían pequeños para almacenar toda la cantidad de movimientos de los que disponían los luchadores. De modo que se optó por reducir la cantidad de decorados. Ahora los personajes compartían decorados de forma completamente aleatoria. Esto tenía su repercusión en la banda sonora, ya que al ser la misma que en su anterior entrega (salvo las interpretaciones de los personajes nuevos y poco más) perdía totalmente la ambientación de ***Fatal Fury 3***, que parecía quedarle como un guante.

Los decorados, por su lado, adquirían un nuevo papel de gran importancia, ya que se incluiría la posibilidad de echar al contrario del *ring*. ¿Esto cómo se come? Pues fácil, en unas barreras de contención en ambas partes del *ring* (que podía ser cualquier cosa, desde público hasta un ascensor, pasando por arboles o cualquier cosa que imagines) que se podían ver destrozadas a base de que un personaje golpease al contrario cerca de ese objeto. Tras multitud de golpes este objeto o grupo de personas dejaría de interrumpir el paso y cualquiera de los dos podría caer por ahí. El resultado era muy gracioso, pues normalmente se vería en forma de gag cómico en el que el personaje entra por error en el metro y éste se lo lleva quedándose el contrario allí maldiciéndolo, caía en el techo de un ascensor ante el asombro de los pasajeros, o simplemente quedaba flotando en el agua (*Blue Mary* perdía el sujetador **^_^U**).

Esta nueva opción tuvo sus criticas favorables y en contra. Por un lado, estaba la gente que pensaba que esto de poder perder en cualquier momento le hacía sentir inseguro y perdía la diversión de estar golpeando durante minutos al contrario para después caer por accidente y perder el combate cuando ya casi era tuyo. El resto opinaba que eso de poder darle la vuelta al combate radicalmente estaba bien, ya que nadie podía estar seguro de cuando se podía ganar hasta que realmente te aparecía el mensaje de ganador. Ambas opiniones se basaban en lo mismo, la inseguridad, pero poniéndolo en contra o a favor.

En el aspecto jugable ***Real Bout*** casi no guardaba relación con respecto a su antecesor. Comenzando por el triple plano que vio alguna ligera modificación. Ahora se realizaba el cambio de plano con el botón D, presionándolo sin más para ir al plano superior o con la dirección abajo para ir al plano inferior. En esta versión era posible andar bastante más rato en un plano que no fuese el central, contrariamente de lo que pasaba en el ***Fatal Fury 3*** en el que apenas podíamos movernos. Aún así, si no avanzamos al poco volveremos al plano central automáticamente.

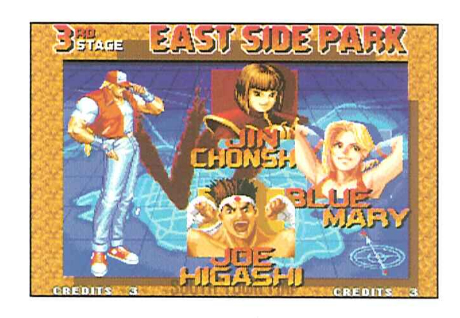
El sistema de lucha cambió radicalmente. En esta nueva entrega cambió el juego estratégico por un juego algo más basado en los combos. Realizar combos se volvía terriblemente sencillo, quizás demasiado, y ahora con pulsar unos cuantos botones seguidos tenías aunque fuera pequeño un combo. Para mi gusto esto fue un error, ya que cuando querías hacer según que combinaciones el personaje se enrollaba sólo a realizar él catalogo de golpes que ya tenía prefijado.

Por cierto, aunque la banda sonora se basaba casi en su totalidad en ***Fatal Fury 3***, en *Japón* apareció un CD con las nuevas melodías, la canción del final del juego y dos de las tres interpretaciones que hizo un tal *Ken* para las producciones de **SNK** (la otra está en el ***Samurai Spirits/Shodown RPG***) siendo una de las voces más impresionantes que he escuchado jamas (el chaval es operista al parecer) y más impresionantes que se han escuchado en una banda sonora de un juego. Por cierto, no las busquéis en el CD del juego que no aparecen (bueno, al menos no cantadas) al igual que el *bonus track*.

Esta entrega vio su conversión (aparte de para las consolas de **Neo Geo**) para **Playstation** y **Saturn**. Mientras que la primera era una entrega regular por tener además de la clásica falta de *frames* una jugabilidad dudosa (no era como la original) la versión para **Sega Saturn** era calcada al original gracias a la utilización del cartucho de ampliación de memoria *RAM*. Un dato curioso es que este título (al igual que el anterior) no funcionaba correctamente con el cartucho multisistema y las voces a veces desaparecían o salían cambiadas (eso sin contar lo coñazo que era el cambio para después poder poner el cartucho de memoria).

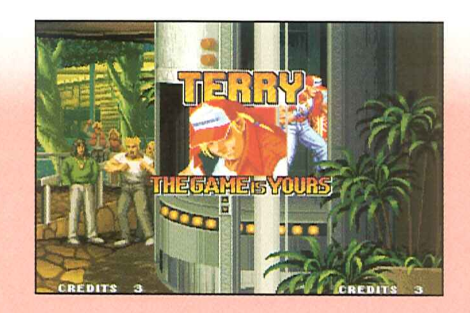
Real Bout fue un título de dudosa calidad que encantaría a algunos y desagradaría a otros. Yo pienso que eran más los que opinaban mal del juego, pero al final todos jugábamos al juego en cuestión.

Mangafan
mangafan@teleline.es





Arriba: La reaparición de Kim Kaphwan en la saga era algo que todos estuvimos esperando. Aquí le tenemos nuevamente junto a sus ahora célebres hijos.
Abajo: Terry y Shu en el hueco del ascensor.







Real Bout Special



De nuevo otra edición especial de ***Fatal Fury***. Recuerdo que esta entrega no tendría historia ninguna (o al menos ninguna a la que se le pueda hacer caso) pues es un *dream match* (donde aparecen hasta personajes muertos o espacio temporalmente de imposible aparición) pero contrariamente a ***Fatal Fury Special***, aquí **SNK** demuestra que los juegos de lucha *V.S.* son lo suyo.



La pantalla de selección de personajes ya se asemeja bastante a lo que es su día fuese Fatal Fury Special. Lo inexplicable es que nunca hayan retomado a Jubey Yamada (porque a Big le hemos podido manejar en Wild Ambition).

Un total de 4 personajes nuevos conseguían ponernos ante un panel nada despreciable de 18 luchadores. Algunos de los personajes antiguos fueron modificados discretamente con sus golpes y movimientos más cuidados, y otros completamente rediseñados, como *Franco Bash*, que pasaría a ser una mole enorme de músculos e incluso le cambiaría la cara. Además, este personaje adquiere un tono cómico que antes no tenía con cantidad de guiños, chistes y caras raras.

Las cuatro caras nuevas, y conocidas son:

Chen Chin Zan: Este gordito avaricioso vuelve a participar en el torneo. Aunque sus golpes básicamente son los que pudimos ver en ***FF2*** y ***Special***, aquí se volverán más eficaces y menos torpes que antes. Se hace más incapié en su obesidad para incluir golpes nuevos totalmente hilarantes y graciosos. Es posible que físicamente no sea un personaje atractivo, pero de seguro es un gran luchador con un poco de práctica.

Tung Fue Rue: *Tung* está vivo, ¡y por muchos años!. Aun a su edad este es un grandísimo luchador. Se mantiene muy parecido a su aparición en ***Fatal Fury Special***, pero incluye nuevos golpes, muchos de ellos basados en la concentración espiritual. Tiene un amplio catálogo en el que concentra la energía en puntos concretos de su cuerpo para muscularse y volverlos más poderosos. Por cierto, yo quiero un traje de esos que se rompen y se vuelven a rehacer de la nada ^_^U.

Laurence Blood: Vuelve *Lorenzo* con un estilo más depurado. Su traje se ve modificado especialmente en la parte superior, y toma un tono algo más informal y a la vez más elegante. Al igual que los anteriores personajes mantiene el mismo estilo de lucha que en las anteriores apariciones, pero quizás en menor medida. Es un personaje de gran fuerza y catalogo de movimientos, y eso lo hace complicado de llevar para inexpertos

Wolfgang Krauser: Aunque sus vestimentas no se modifican en absoluto, *Krauser* ha ganado muchos músculos en estos años que ha estado ausente, y ahora es una enorme montaña de éstos. Eso no lo ha vuelto nada torpe, en absoluto, ahora es un adversario temible, que te puede dejar *K.O.* con un par de golpes bien dados. También es un luchador de difícil manejo, pero en menor medida que *Laurence*.



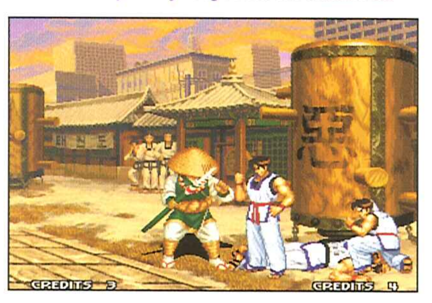


Además de estos personajes, se incluiría a *Geese Howard* (muerto y con una aureola en la cabeza) como personaje escondido. Aunque *Geese* no era posible seleccionarlo en la versión *arcade* y como mucho te podías llegar a enfrentar a él (terminando el juego con muy buena puntuación y sin perder un sólo combate) si que era perfectamente posible de manejar en la versión **Neo Geo CD**. Otros personajes escondidos serían los denominados "*EX*" que no eran otros que las versiones no modificadas (algunos personajes cambiaban radicalmente de movimientos para ser adecuados a esta nueva entrega). Estos personajes son *Blue Mary, Tung Fue Rue, Billy Kane* y *Andy Bogard*. Así pues, finalmente ***RBFFS*** era un juego con un total de ¡¡23 personajes!! que podían darnos horas y horas de diversión.

El juego se vio modificado en algunos aspectos. Primero el segundo plano, donde para mí alcanzó la casi perfección de la idea dando más juego a la



DongWan y JaeHoon aparecieron en RBSpecial con un aspecto ya algo más amenazante...



estrategia. Ahora volvías a poder mantenerte todo el tiempo que se te antojara en ese plano, pero sin tonterías como las de saltar de un lado al otro para golpear al contrario. Desde allí mismo podías lanzar golpes al contrincante en diagonal. Si golpeabas a un personaje que estaba en otro plano este lo enviabas al tuyo para así no perder el tiempo y no permitir ralentizar el combate. Además, disponías de más opciones, como ir corriendo hacia el contrario y pasar al otro lado en carrerilla mientras éste lanzaba un golpe que no llegaba a alcanzarte, y así ganar una oportunidad de restar energía a tu oponente con un combo. Incluso algunos personajes adquirían golpes que se basaban en pasar de un lado y que se podían añadir en combos.

Los decorados perdían los limites de *ring* donde el personaje podía caer y perder el combate (como decía parece que no tuvo mucha aceptación) pero sí quedaba la opción de romper los lados del *ring*. No influía nada en el combate, pero en ocasiones te encontrabas con situaciones curiosas o graciosas.

Se perdía la facilidad suprema para hacer combos y volvía a ser algo donde había que comerse un poco más el tarro para poder realizar tal proeza. Ahora el sentido de la estrategia estaba en su momento más optimo y aunque los combos existían, si que había que ser un buen jugador y practicar mucho para conseguir dominarlo todo a la perfección. Con todo esto no quiero decir que el juego sea difícil de controlar, pero sí que cuanto más sabes más disfrutas.

Esta versión fue adaptada para **Saturn** y **Neogeo CD**, y ambas contaban con un final inédito en la recreativa, ¡un video clip exclusivo de *Blue Mary*! cantando el ***Blue Mary's Blues***. Por cierto, la calidad de imagen en la conversión para **Saturn** era bastante peor y se veían más pequeñas las imágenes.

Finalmente también aparecería una buena aunque tardía conversión a **Game Boy** que podía hacer las delicias de quien se atreviera a aventurarse en el mundo de la importación de la pequeña anciana de **Nintendo**.

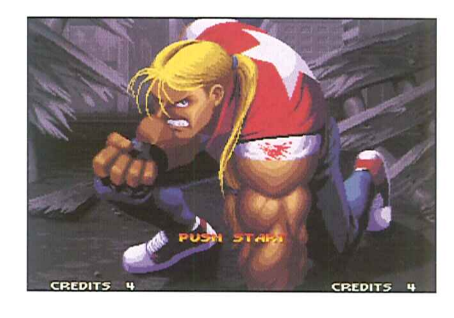
Una nota curiosa es que en ***Real Bout Special***, al igual que pasaría en ***Fatal Fury Special*** podíamos ver al finalizar el juego, unos combates retocados con gags muy graciosos.

TRUCOS:

Para elegir a los personajes EX: tienes que entrar en la pantalla de selección de personajes, pulsar *Start* y mantener sobre el personaje a elegir (*Blue Mary, Tung, Andy* o *Billy*) pulsar la combinación *B, B, C* y *C*, y luego acabar pulsando de nuevo el *B* y manteniéndolo; esperar un segundo y luego pulsar y mantener el *C* y sin soltar ninguno de los dos pulsar el *D*. Para **Neo Geo CD** teníais que realizar antes el truco para elegir a *Geese* que a continuación voy a dar.

Para elegir a *Geese Howard* (sólo Neo Geo CD): hay que esperar a que aparezca la pantalla de *records* y pulsar derecha, derecha+abajo, abajo, izquierda+abajo,izquierda,izquierda+abaj o,abajo,abajo+derecha,derecha,derecha +abajo como si estuviéramos realizando un *super* y acabar pulsando A, B y C por separado (no a la vez). Si sale bien, se oye a *Geesse Howard* decir *"C´mon!"* y aparece en la pantalla dé selección de personajes junto a *Krauser*. Este truco puede resultar un poco complicado en un principio, pero sale, queda garantizado. Y no desesperéis que podéis repetirlo tantas veces como queráis mientras se mantiene la pantalla de *records*.

Mangafan
mangafan@teleline.es





Blue Mary apareció en esta entrega con un nuevo estilo gráfico muy mejorado (tanto la normal como la EX). Además de las mejoras gráficas se volvieron a añadir detalles graciosos en los escenarios, como las filas de pollos (esta vez van a 100km/h), entre etros...



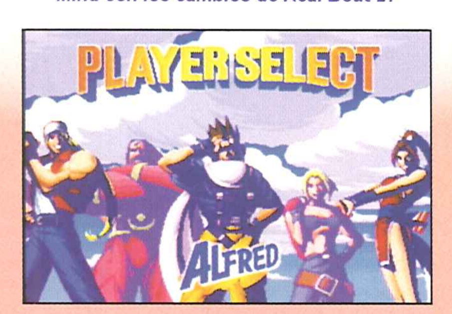








Esta intro es posiblemente la mejor producción animada de los señores de SNK. Y ahora la eterna pregunta: ¿Por qué no han sacado una segunda parte de Dominated Mind con los cambios de Real Bout 2?







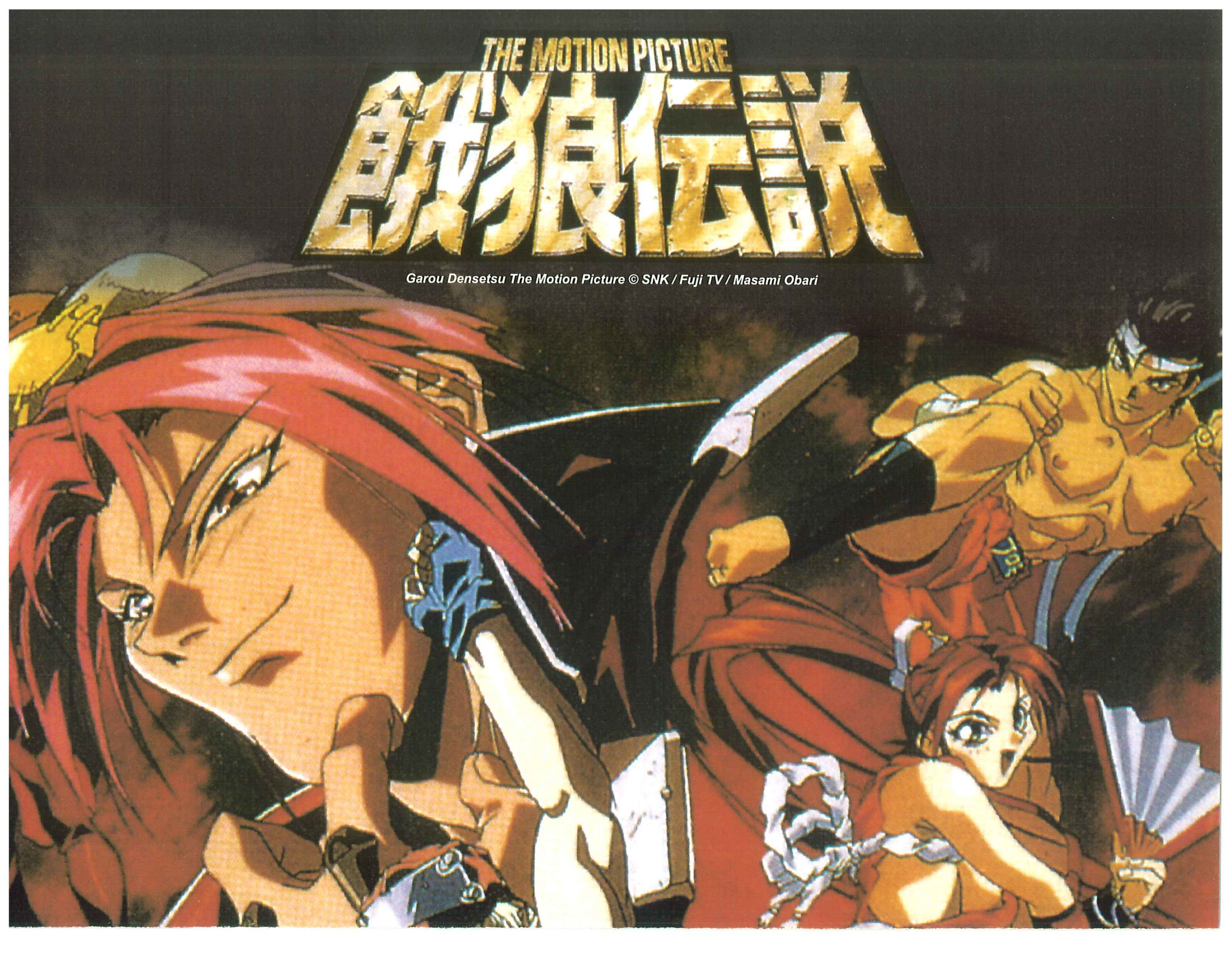
Estamos frente al que es ni más ni menos que la versión **Playstation** de lo que era ***Real Bout Special***. Los problemas de memoria que tiene la consola de 32bits de **Sony** frente a algunos juegos de lucha hacían imposible recrear todos los detalles de la versión original. Generalmente suele ser habitual adaptar el juego original con una considerable perdida de *frames* de movimiento, y compensar eso con algunos extras. Esta vez, **SNK** pensaría que lo mejor era crear un ***Fatal Fury*** nuevo basándose en ***Real Bout Special***, y así nacería ***Dominated Mind***.

La primera novedad que nos entra por los ojos es una *intro* de *anime h*echa especialmente para este juego. En ella se nos presenta en primer lugar a *Alfred*, un aviador que tiene problemas de vuelo cerca de donde estaban entrenando *Terry* y *Andy Bogard*. Después se verán los personajes más importantes, aunque no todos. La calidad de la animación es bastante aceptable y el diseño está bien, aunque a veces los personajes quedan una pizca distintos (o más jóvenes de lo que son, o más adultos, o con cara de tontos...) También existen ciertos intermedios que nos enseñan la extraña locura de *Billy Kane,* y más tarde sabremos quien produce esta locura. Además también tenemos los finales, estos cuentan con unas pequeño video que se reducen a una imagen estática del luchador con el que acabas el juego, unas imágenes de una pequeña fiesta para despedir a *Alfred* y éste marchándose en el aeroplano.

Entrando en el juego, nos encontramos algunos cambios notables. Primero la selección de personajes cambia radicalmente de un panel típico con las caras de los luchadores a una ruleta con los personajes de cuerpo entero. Una vez estemos luchando, notaremos varias cosas. Los topes de los decorados que era posible romper en ***Real Bout Special*** desaparecen. Los decorados son prácticamente idénticos, pero se cambian algunos elementos como espectadores del fondo, objetos... Un claro ejemplo es el decorado de la playa, donde en ***Real Bout Special*** teníamos a un lado una embarcación en la que estaba subido un señor entrado en carnes tomando el sol, pero al desaparecer en este ***Dominated Mind*** nos encontramos al mismo señor en la playa viendo como unos chicos se divierten conduciendo un coche de lado a lado.

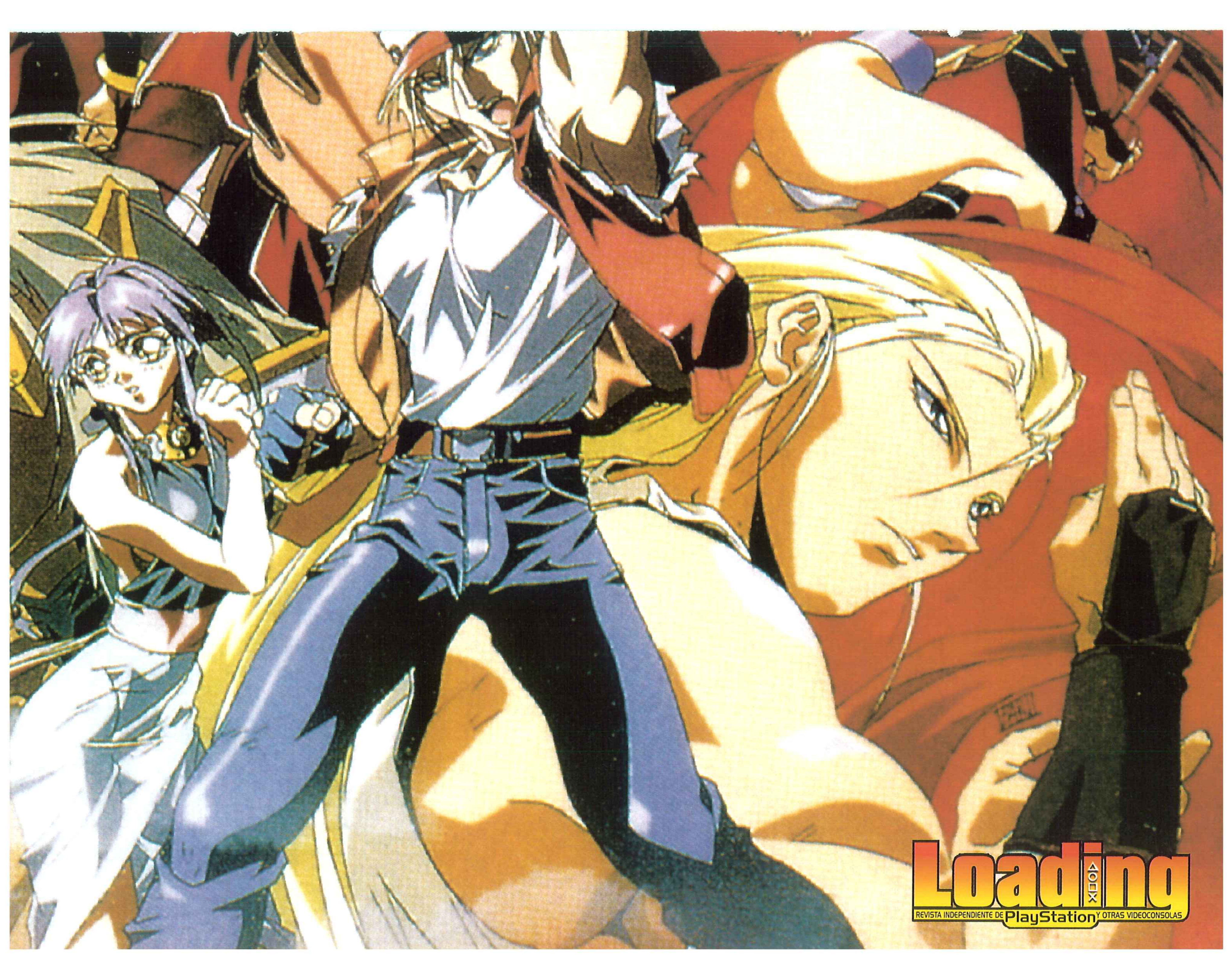
Por otro lado, notamos que el segundo plano para la lucha desaparece. Este segundo plano que servía para hacer estrategias, combos y a veces para huir momentáneamente desaparece para poner en su lugar un *counter* en el que el personaje se lanza hacia el contrario con un ataque energético. A mi este cambio no me gusta, pues pierde algunas opciones bastante interesantes que tenía el ***RBS*** original, aunque también es verdad que para algunos es un alivio la eliminación del doble plano, sobretodo para los que prefieren los ***King of Fighters***. Además, este *counter* es bastante inútil, ya que no creo que nadie piense en darle alante y al triángulo cuando te van a golpear (por inercia te cubres) sin contar que es dificilísimo hacerlo y que tienes que medirlo al milímetro,

Luego quizás notemos que al desaparecer los *EX* (los personajes sin alterar con respecto a anteriores entregas) estos se fusionan con los


THE MOTION PICTURE
餓狼伝説
Garou Densetsu The Motion Picture © SNK / Fuji TV / Masami Obari


Loading
REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation Y OTRAS VIDEOCONSOLAS


GALERIANS


Loading
REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation Y OTRAS VIDEOCONSOLAS

luchadores que existían de por si en ***RBS***, de modo que se amplía el catálogo de golpes. Naturalmente esto hace ganar en la jugabilidad y en la posibilidad de realizar más combos si cabe. Además, notaremos que extrañamente no se eliminan *frames* de animación salvo, claro esta, los que acontecen a los cambios de planos y poco más. Desde luego se puede decir que este es uno de los títulos de **SNK** para **Playstation** con mejor animación, sino el mejor.

No contentos con esto, los señores de **Shin Nihon Kikaku** añadieron más ataques, combos y *desperate attacks* para cada uno de los luchadores si cumplías una pequeña condición: terminar el juego con todos los personajes consiguiendo que aparezca *Geese Howard*. Esto es posible si cumples la regla de llegar al último sin continuar. En vez del jefe final aparece *Geese*, y tras acabar con él podréis conocer a quien está detrás de toda la trama. Esta operación se puede realizar en el nivel de dificultad que quieras, pero si no tenéis el número 3 de ***Loading*** repito un pequeño truco que nos enseñó *MrKarate*: Si tenéis un personaje preferido con el que tenéis más posibilidades de terminar el juego sin gastar una continuación usadlo, una vez terminéis con *Geese*, dejad que os gane y continuad con otro luchador ^_^.

Por si todavía te parece que tienes pocos movimientos, debéis saber que existe un golpe llamado *Final Impact*, y que se trata de cancelar un ataque especial y a continuación efectuar un *super*. Esto lo podrás conseguir con alguna práctica, y consigues acelerar la velocidad de los susodichos super y dejando toda la operación mucho más espectacular que de costumbre.

Como colofón, tenemos la inclusión de personajes nuevos. Estos son el mencionado *Alfred*, que por si no leísteis los anteriores artículos, pertenece a ***Real Bout 2***. **SNK**, como un favor personal, nos pone en nuestras manos este personaje sin ningún tipo de trucos ni cosas raras y dejándonos saber así lo que se siente al utilizarlo. Es un luchador ágil pero de manejo no apto para principiantes. Aunque en principio quizás su golpes puedan parecer algo malos, después de un poco de práctica veréis que es más bueno de lo que parece. El otro personaje es *White*, ¿Que quién es *White*?, pues... es un luchador... ¡elaborado en exclusiva para nuestra **Playstation**!. Yo es que quiero a estos chicos ^_^. Pues *White* es un chico de pelo largo, rubio y suelto, trajeado entero de blanco (por algo su nombre) y luciendo un bombín. Va armado con un bastón llamado "*el ojo de Dios*" que según parece puede "dominar la mente" (de aquí el titulo) de quien lo mire. También parece que gracias al bastón se puede obtener el control de algunos espíritus. Es un luchador poderoso y difícil de vencer. Por desgracia es totalmente inaccesible y no hay truco para elegirlo.

Si habéis leído todo esto (jo, que valor ^_^) quizás notéis un detalle, y es que esta entrega, contrariamente a ***Real Bout Special***, si tiene guión, algo que es muy de agradecer.

Pese a que *MrKarate* en su reportaje del numero 3 dijo que este era el mejor ***Fatal Fury*** aparecido hasta el momento (todavía no existía el ***Mark of the Wolves*** ^_^), yo la verdad es que me quedo con ***Real Bout Special*** por su jugabilidad y por el segundo plano. Eso sí, sin despreciar en nada el que se comenta en estas líneas, pero claro, es una opinión personal. En cualquier caso ***Dominated Mind*** es el mejor ***Fatal Fury*** para **Playstation** y un juego obligado para cualquier fan de **SNK**, más sabiendo que únicamente se encuentra en la consola gris.

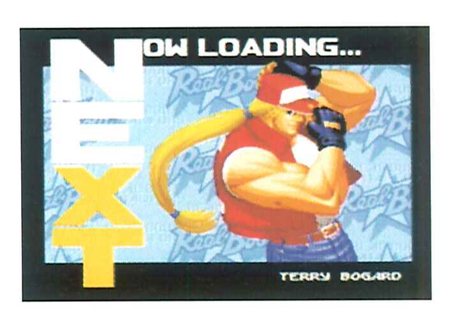
SNK FAN COLLECTION: GAROU DENSETSU

Si por casualidad pudisteis haceros con este juego en su momento quizás tuvisteis la suerte de obtenerlo en su versión del *pack* especial junto al ***SNK Fan Collection*** (existía otra versión sin este CD) y que se trata de un compacto sólo para incondicionales de la compañía nipona. En este ***SNK Fan Collection*** tendremos, por ejemplo un mini juego en el que entrevistaremos a algunos personajes de la saga ***Fatal Fury*** (preguntas sobre sus medidas, comida favorita, fobias...) tras esto el personaje nos cuestiona la atención prestada devolviéndonos las preguntas. Si contestamos bien obtendremos una cantidad de regalos que nos pueden alegrar el día. Todo este minijuego está adornado con cantidad de ilustraciones de gran calidad.

Además de todo esto, podremos alucinar con las fotos de algunos flipaos disfrazados de luchadores de la saga, ilustraciones de aficionados, y una animación de *Duck King* bailando, que no está muy bien lograda pero vamos, que menos da una piedra.

Deciros que hace unos meses se hizo una reedición de este juego bajo el sello ***Playstation the Best*** (algo así como el ***Platinum*** aquí) pero que naturalmente no nos trae el segundo CD. Supongo que imaginaréis que a estas alturas es algo difícil hacerse con el *pack* especial, pero podréis intentarlo ^_^.

Mangafan
mangafan@teleline.es

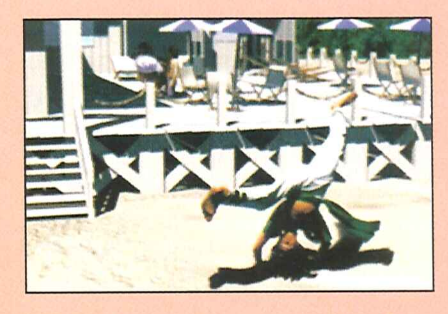






Bajo este texto tenéis dos fotos pertenecientes al SNK FAN COLLECTION GAROU DENSETSU. La primera pertenece al modo en el que iremos entrevistando a los personajes del juego para conocer sus gustos e inquietudes. La segunda a un modelo que hizo de Bob Wilson.











Real Bout Fatal Fury 2 fue el primer *Megashock* de la saga (cartucho que superaba el límite establecido en un principio de 330 megas) y si no recuerdo mal también el primer *Megashock* de **NeoGeo**.





Arriba: Desperate Attack de Sokaku. Pese a su espectacularidad era mucho más útil la versión aparecida en anteriores entregas. Abajo: La familia Kim acompañada por Jubey Yamada, asiste a los combates de Kaphwan.



El dónde se fueron a parar toda la cantidad de megas realmente no lo sé. Quizá en una espectacular presentación (bueno, dos) que parecía de anime pero que eran realmente cortas. El juego se mantenía en la línea jugable de su anterior entrega, y daba la sensación de jugar al mismo juego con todos los personajes en versión *EX*, pues además de nuevos decorados y algunos detalles más, lo único que cambiaba en el juego eran algunos movimientos, golpes y *supers* en todos los personajes. Parece que quisieron cambiar casi al completo el catálogo de golpes para que resultara un juego totalmente nuevo, pero lo cierto es que el motor del juego resultaba prácticamente inalterable en todos los aspectos.

Al resultar tan terriblemente parecido a ***Real Bout Special***, si ya habíais jugado hasta cansaros de éste (cosa difícil, pero posible, claro, como con todos los juegos) este sólo daría una cara nueva al principio que luego descubrirías que es la misma pero con cirugía estética.

Por otro lado, el ambiente del juego resulta totalmente mas frío. Ya no hay poses de victoria entre los *rounds* (sólo al final del combate) y se han eliminado la totalidad las animaciones especiales que aparecen cuando dos personajes se conocen bien con anterioridad (*Terry Vs Andy, Andy Vs Tung, Terry Vs Blue Mary...*) que aparecían en ***RBS***. También los decorados resultan bastante más fríos y pobres en general.

Las novedades se reducían prácticamente a dos personajes nuevos, *Rick* y *Xiang Fei*. *Rick Strowd* es un elegante indio vestido con pantalones vaqueros únicamente, aunque va adornado con pinturas indias por todo el cuerpo y luce un corte de pelo bastante especial. Utiliza el boxeo callejero para defenderse, pero contrariamente a *Franco Bash* (que también boxea pero en un estilo profesional) se basa más en la velocidad y los reflejos para acabar con su oponente en vez de la fuerza bruta. Es un personaje muy a tener en cuenta a la hora de seleccionar un luchador. Si bien hay que decir que necesita un poquitín de practica, lo cierto es que es muy poderoso.

Li Xiang Fei es de China, es una jovencita con un elegante traje de su país y que luce dos grandes coletas. A mí ciertamente me pareció horrorosa en un principio (demasiadas entradas en el pelo pa mi gusto, que ni *Vegeta* con sus problemas de alopecia) pero su vigorosidad, su simpatía, su juventud y su carácter hacen que llegues a adorarla. Al luchar, *Xian Fei* mezcla varias técnicas de artes marciales chinas de forma impecable aunque a veces meta la pata. Éste parece ser un personaje *"Made for Amano"*.

Por cierto, existía un personaje escondido llamado *Alfred*. Este personaje, al igual que *Geese Howard* en ***Real Bout Special***, sólo aparecía para luchar contra él cuando completabas el juego con una excelente puntuación y sin perder ni un sólo combate. *Alfred* es un aviador que va acompañado de su abuelo y que se estrella accidentalmente por la zona de





Si los ataques y la personalidad de Jin Chon Rei no están basados en Vegeta (Dragon Ball) será que me estoy volviendo majara. ¿No es este desperate attack una pura reproducción del mítico "Final Flash"? Mmm... ¬_¬





los hechos. Viste un pantalón de aviador (un poco ancho y con muchos bolsillos), camiseta y bufanda, además de unas gafas que lleva en la cabeza. Su forma de lucha le hace parecer un pájaro que se lanza a atacar. Aunque al principio pueda parecer un personaje con golpes tontos e inútiles, con un poco de cabeza le sacaras provecho a todo.

Aunque no existe ningún truco para elegir a *Alfred*, yo he llegado a controlarlo de forma totalmente fortuita durante una de mis continuaciones en la versión *arcade*. Lo cierto es que no se como llegué a hacerlo ^_^. Si queréis llegar a controlarlo con seguridad lo mejor es hacerse con el *Real Bout Dominated Mind* de **Playstation**.

Lo malo de esta entrega de ***Garou Densetsu*** es que los personajes del estilo *Ex* desaparecieron (claro que tendrían que poner uno para todos los personajes, ya que cambian casi radicalmente) de modo que finalmente la entrega acaba teniendo menos luchadores que ***Real Bout Special***, significando esto un total de 22.

La verdad es que pienso que esta entrega debería llamarse ***Real Bout Fatal Fury Special 2***, puesto que no tiene guión y los finales se reducen a una serie de imágenes que normalmente cuentan un chiste.

Esta entrega de ***Real Bout Fatal Fury 2*** no fue versionada para ninguna consola exterior a **SNK**, aunque si apareció su correspondiente entrega para **Neo Geo CD** y con otro título para **Neo Geo Pocket Color**.

Esta entrega pasó sin pena ni gloria por los salones recreativos, siendo para muchos un título más de la saga. Todos pensamos que tendrían que lanzar una versión de este juego para **Playstation** con algunos cambios al igual que ***Dominated Mind*** (una presentación de *anime* y algún personaje nuevo no estaría mal ^_^) para resarcirse de lo hecho.

Mangafan
mangafan@teleline.es







Arriba: Franco Bash queda en esta entrega aún más ridiculizado de lo que estaba. Abajo: Algunos personajes como Blue Mary precisaban de guías de ataques para saber manejarla al completo. ¡¡Tiene 3 Potentials!!













Esta no es la primera vez que hablamos de este juego, ya con anterioridad lo hemos comentado en los primeros números de **Loading** en el momento de su lanzamiento en *Japón* hace ya casi un año. Ahora volvemos a dar nuestra opinión sobre este juego para aquellos que no pudieran leerlo al ser nuevos lectores y para hacer más completo este dossier, claro.



En esta entrega poligonal nos encontramos quizá menos personajes de los que debían haber presentado, pero si tenemos en cuenta la cantidad de combos y ataques de cada uno se le puede dar un pase a la falta...







Fatal Fury Wild Ambition nos presenta un *remake* de lo que sería la primera entrega de la saga. En ella nos topamos ante el mismo guión de ***Fatal Fury*** pero con algunos ligeros cambios en líneas argumentales de personajes secundarios especialmente.

Es sabido por todos los seguidores ***Garou Densetsu*** que *Yamazaki, Kim, Mai y Xiangfei* no aparecían todavía en la primera entrega. Así mismo dos personajes inéditos hacen su aparición. Ellos son *Tsugumi*, una chica alegre que lleva cierto parecido con *Arimi*, del ***Waku Waku 7*** (sin las orejas) y con un estilo de lucha similar al de *Blue Mary*. El otro personaje es *Toji*, un viejales con bigote y tuerto y que viste de forma bastante clásica salvo por el dibujo de un demonio en la espalda. Cuando lucha es muy parecido a *Yubei Yamada*, pero usa un abanico. Lo cierto es que para el caso podrían dejar a *Yubei*, que al menos ya lo conocíamos.

Otra inclusión llamativa en el panel de selección de personajes es *Mr.Karate*, pero no el que conocíamos (*Takuma Sakazaki* con máscara) sino su hijo, *Ryo Sakazaki*, con perilla y algún año más. Lleva el pantalón del kimono y una camiseta ajustada Es necesario recordar que la saga ***Garou*** se desarrolla algunos años después a ***Art of Fighting***. El comportamiento de *Ryo / Mr.Karate* es el mismo al aparecido en ***KOF***.

El resto de la plantilla está formada por:

Terry: Que además de todos los golpes que fue sumando a lo largo de los años en sus apariciones en ***Fatal Fury*** y ***King of Fighters*** hasta la fecha de aparición de este ***Wild Ambition***, fue bendecido con más y nuevos ataques.

***Andy Bogard*:** Usa un traje muy parecido a la primera entrega pero con algún adorno más.

***Joe Higashi*:** El mismo chaval alegre de siempre con la misma ropa.

Big Bear*:** que viste mas parecido al ***Fatal Fury 2 pero con la mascara que lucia en su primera aparición y la barba que adquiriría más tarde.

***Duck King*:** Que nos ofrece traje nuevo con unas gafas "*hipertatrosfericas*", camiseta ajustada semicorta y pantalón ancho. Tiene unos movimientos muy conseguidos en los que permanece bailando durante todo momento.

Y por último tenemos a ***Billy Kane*** que viste similar a como lo hacía en el ***Real Bout*** con pantalón y chaqueta de cuero negro.

Todos los personajes tienen dos trajes, el segundo se suele basar en el principal con algunos cambios bastantes significativos. Los luchadores acostumbran a tener los mismos golpes de su última aparición en la fecha de aparición de ***Wild Ambition***, pero a veces se les incluye algún ataque más, que en su mayoría suelen ser un *super* nuevo.

Por si no lo sabíais, este no es un juego original para **Playstation**, el *arcade* original fue creado para **Hyper Neo Geo 64**, placa para *arcades* de 64bits que no fue muy usada por la propia **SNK** teniendo en el mercado poco más de media docena de títulos.

Naturalmente los cambios entre el original son varios, pero mientras que en el aspecto técnico tiene las de ganar el *arcade*, **Playstation** vence en cuanto a jugabilidad y opciones. ***Wild Ambition*** en **Hyper Neo Geo 64** nos ofrecía unos gráficos de gran definición junto a unas texturas bastante decentes. La calidad poligonal no llegaba a la altura de algunos de los grandes, y en ocasiones tenía algunos detalles mejorables como las manos que no tenían dedos, solo unas texturas sobre un gran polígono. A esta forma de realizar "manos" nos gusta llamarle "manopla" por el cierto parecido con ese tipo de guante en el que todos los

DOSSIER - GAROU DENSETSU



dedos están juntos. Este fallo naturalmente también lo tiene la versión para **PSX**. Los decorados tenían gran efecto de profundidad y estaban creados completamente en 3D con algunos elementos 2D como publico. Esto es similar a lo visto en las dos entregas vistas hasta la fecha de la saga ***KOF*** para **Dreamcast**, solo que estas estaban mucho más trabajadas gracias a la potencia de **Dreamcast**. Como nota curiosa está la de que tanto *Geese* como *Xiangfei* aparecen en HNG64 pero no podían ser escogidos, llegando a ser posible si la gente jugaba mucho y finalizaba el juego en gran cantidad de veces (en cuyo caso aparecían mágicamente).

En l juego en esta ocasión tenemos dos patadas y un puñetazo, sirviendo el cuarto botón para esquive. Este esquive se puede realizar hacia arriba o hacia abajo, resultando similar al visto en otros juegos tridimensionales (echándose a un lado dando círculos alrededor del personaje) y pretende hacer el papel del doble plano en los juegos 2D. Cuando tenemos la barra de *power* llena además de los *supers* podemos realizar los *Heat Blown*, un ataque fácil de realizar y bastante directo.

Algo que quizás no guste a muchos es la calidad de movimientos. Este ***Garou Densetsu Wild Ambition*** no utiliza captura de movimientos reales, por lo que quizás estéticamente no es tan llamativo. Lo bueno es que los personajes no son nada torpes, al contrario, son ágiles y gracias a su inmenso catalogo de golpes se hace muy jugable. Creo que este es un buen intermedio (similar al visto en ***Street Fighter EX*** o ***Rival School***) ya que a veces la calidad de movimientos demasiado buena hace el juego lento y torpe.

En menor medida encontramos una ambientación que a veces no está del todo bien situada. Si se supone que es un torneo de *South Town*... ¿qué hacemos de pronto en las alcantarillas, más tarde en pleno desierto y un momento después en una montaña nevada?. Por otro lado la banda sonora no alcanza cuotas de calidad de tan alto nivel como otras composiciones para las entregas 2D, y eso que en la conversión a PSX fueron alteradas pasándolas a una versión *arrange*.

Pasando a la conversión para **Playstation**, esta no tenía la potencia suficiente para recrear todo el detalle gráfico del ***WA*** original, y perdía la calidad en las texturas y la resolución era muy inferior. Por otro lado los decorados se convertían en simples imágenes 2D, que además perdían detalles como por ejemplo el cartel en que aparecía *Geese Howard* en la fase de *Billy Kane* o los movimientos de los espectadores. El efecto de profundidad se perdía totalmente, y además, el suelo tiene una rotación más rápida que la del decorado, por lo que no se funde bien con éste y da la sensación de estar viendo una representación teatral.

Naturalmente no todo puede ser malo en la conversión, así que tenemos dos personajes más que no están en el juego original y que son *Duck King* y *Mr. Karate*. Ambos se pueden llegar a controlar si finalizas el juego sin continuar y con buena puntuación. Es posible que al finalizar el juego aparezca sólo uno de ellos o los dos a la vez, todo depende de lo buen luchador que seas ^_^.

A esto se le puede sumar la genial presentación en formato *CG* con la que nos deleita. En primer lugar nos muestra el poder de *Geese Howard* mientras *Ripper* y *Hopper* miran asombrados. Más tarde se ve como *Jeff* muere a manos de *Geese*, y como *Terry* presencia lo sucedido. En la segunda parte de la película vemos a un *Terry* 10 años después, ya crecido que pasea por las calles de *South Town* y ve como un coche negro aparca cerca suyo, reconociendo de inmediato a su ocupante y lanzándose al ataque.

La calidad de la película es buena, siendo los decorados y elementos no humanos lo que más destacan en ella (son prácticamente perfectos) mientras que falla un poco en la animación. El resto de películas intermedias están extraídas directamente del *arcade*, por lo que si no pudisteis verlo podréis así comprobar su calidad. Por cierto, que este juego adquiere casi la calidad de la maquina si lo insertamos en la **PS2**, salvo por el susodicho problema con los decorados y que los personajes no suelen acercarse tanto. En ***Bleem!*** simplemente no funciona todavía, pero imaginamos que conseguirá resultados similares.

Sólo nos queda decir que estamos ante un gran juego, que pese a ser enormemente divertido no ha gustado a muchas personas que no supieron ver más que en la superficie, no adentrándose en sus encantos. Bueno, quizás a raíz de leer estas líneas alguien se anime a comprobar lo que este ***Wild Ambition*** puede ofrecernos.

Mangafan
mangafan@teleline.es







Las cámaras del juego son muy acertadas y cambian constantemente. Gracias a ellas algunos ataques quedan realmente espectaculares. La pena es que el juego esté en baja resolución. Jugad en Playstation2...



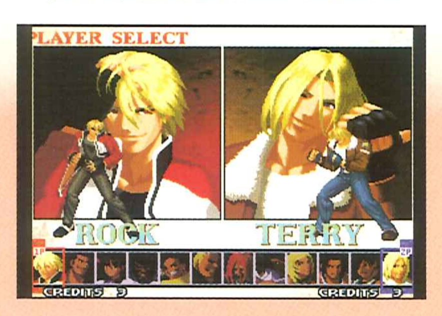








El juego cuenta con dos intros diferentes. La primera nos presenta un encuentro entre Rock Howard y Terry Bogard. La forma de enfocarla, junto a otros detalles dejan ver que el equipo de Last Blade está detrás.







SNK nos brinda la que será, posiblemente, la última entrega de su veterana saga de lucha *VS* para su más que aprovechada **NeoGeo**, iniciada en el 1991 y llamada ***Garou Densetsu*** o ***Fatal Fury***, según la zona.
De esta manera, **SNK** acaba su brillante trayectoria de impactantes juegos de lucha 2D en su consola igual que la empezó, es decir, con un ***Fatal Fury*** (siempre y cuando no les dé por sacar el ***KOF2000*** en **NeoGeo** en lugar de en **Naomi**, o se saquen algún as de la manga a última hora).

Para centrar un poco la historia del cartuchito en cuestión, ésta basa su contenido 10 años después del último *King of Fighters*, en el que *Terry* ganó a *Geese Howard* que cayó de su edificio y murió inevitablemente, rechazando la mano que *Terry* tendió para evitar tan trágica muerte (*y es que el chico es majo incluso para matar a la gente* ^_^). Tras esto, *Terry* descubre que *Geese* tenía un hijo pequeño, y decide hacerse cargo de él. (lo que yo no entiendo es como al hijo no le importa quedarse con quien mató a su padre, pero bueno, supongo que sabría que su padre era malo malo...)

Ya pasados los 10 años, se convoca de nuevo el *King of Fighters* al que, de todos los anteriores participantes sólo asiste *Terry*. Eso sí, podremos ver a descendientes y discípulos de otros luchadores así como los hijos de *Kim* o el alumno de *Andy*.

Así pues, los participantes del torneo son:

Rock Howard: Hijo de *Geese Howard* adoptado por *Terry* después de que el otro sufriera tan lamentable accidente... Ahora ya tiene 17 años y posee técnicas de ambos, lo que le convierte en un joven y poderoso combatiente lleno de energía y de ganas de soltarla. Su estilo de lucha es el *kobu-justu* y las artes marciales.
Terry Bogard: Por si no ha quedado claro aún, ahora es padre adoptivo de *Rock* y viaja con éste enseñándole y compartiendo con él sus conocimientos sobre la lucha. Es el primer ***Fatal Fury*** en que se cambia de ropa (ya tocaba) y con ello pierde su 'movimiento' más significativo, el lanzamiento de gorra al finalizar el combate ^_^.
Kim Dong-Hwan: Es el hijo mayor de *Kim Kaphwan* y evidentemente aprende el arte de la lucha de éste. Tiene 20 años, le va el cachondeo y aunque no se lo toma del todo en serio, es un luchador con estupendas habilidades.
***Kim Jae-Hoon*:** Es el hermano menor del anterior por tan solo un año (19), y por tanto hijo pequeño de *Kim*. Ha heredado el sentido de la justicia y responsabilidad de su padre, lejos de la despreocupación que muestra su hermano. Aún siendo el pequeño, su fuerza es perfectamente equiparable a la de su hermano. Tanto él como el hermano practican el *Tae Kwon Do*.
Hotaru Futaba: Esta chica tiene una vida feliz como la de cualquier otra chica de 16 años (sólo que su padre y su hermano desaparecieron a la par de la muerte de su madre...). Dadas las circunstancias, participa en el torneo porque le ha llegado la información de que ahí puede encontrar a su hermano. Su estilo de lucha es el *Juu-kei*.
Gato: Con sus 19 años, es todo un luchador que busca aquél que fue capaz de matar a su madre... y el torneo puede ser un buen sitio para encontrarlo. En la lucha, practica el *Gou-kei*.
Bonne Jenet: Esta atractiva muchacha dirige con muy mala leche un grupo de piratas llamado *Lilien Knights*, y está obsesionada con el dinero, dinero, y más dinero. En la lucha utiliza las artes de los *Lilien Knights y* participa en el torneo por... dinero!
Marco Rodriguez: Este veterano luchador de 40 años practica el *Kyokugen-ryuu Karate* en un *dojo* de Brasil desde que *Ryo Sakazaki* le ganó

en una ocasión. Ahora ya es todo un maestro, y recuerda bastante a *Takuma* por su manera de hacer los ataques.
Hokutomaru: A sus 14 años ya tiene buena experiencia en las arte *Koppou* y *Shiranui-ninjustu*, y decide participar en el torneo con el fin de comprobar hasta que punto las domina.
Freeman: Misterioso ser de 24 años con una pinta muy extraña y que vive en la oscuridad. Según el final de éste, su vida no está muy clara pero no apunta a que en el pasado fuese muy buena persona, que digamos. Participa en el torneo como una más de sus experiencias poniendo en práctica su própio estilo de lucha *Zanki*.
The Griffon Mask: Es un superhéroe practicante de *pro-wrestling* al que todos los niños aclaman. Debajo de la mascara se esconde un hombre de 27 años, que regresa a la lucha gracias al ánimo que le dan los niños, después de sufrir un bajón por la derrota contra un desconocido.
Kevin Ryan: Este policía de 37 años busca venganza contra el asesino, fuese quien fuese, que mató a su mejor amigo. Usa técnicas de mercenario *SWAT* en sus combates.

Además de estos 12 luchadores elegibles, encontraremos a los 2 jefes finales (elegibles mediante truco) que son:

Grant: Es el primer enemigo final... Tiene el aspecto de un monstruo gracias a su voluminosa musculatora y a la máscara que lleva. Su estilo de lucha es el *Ankoku Karate*.
Rain R. Heinlein: Es el segundo enemigo final y hermano de la mujer de *Geese Howard* (y por tanto de la madre real de *Rock*). Es el organizador del torneo y podréis ver varias razones de ello en los finales de cada personaje.

Esta nada despreciable cifra de luchadores, quizá pueda parecer pequeña para los *koferos* acostumbrados a 30 y tantos como poco, pero cada uno posee escenario propio con variaciones notables entre los *rounds*, y finales con buenas ilustraciones.

Y ahora que ya estamos bien situados en el juego, vamos a analizar otros factores importantes como los gráficos, sonido, músicas y sistema de juego.

Que éste juego es la maravilla de **SNK** en cuanto a gráficos se refiere, no es ningún secreto, y es que si tenemos en cuenta que el ***King of Fighters '98*** ocupaba la friolera de 683 megas y tenía 30 y tantos personajes, que éste ocupe 688 significa algo.

Los escenarios son todos ellos de una inmensa calidad, desde el amanecer del escenario de *Terry* en el primer *round* hasta su mismo escenario en el tercer *round* en el que podemos ver un genial efecto 3D. Es admirable el trabajo hecho por **SNK** con los escenarios, sobretodo porque nos demuestra qué es capaz de hacer con el mismo hardware con el que hizo el ahora cutrísimo ***Fatal Fury 1***. Es algo parecido a la diferencia entre el ***Street Fighter 1*** y el ***Street Fighter 3***, aunque los de **Capcom** cambiaron de placa mientras que los de **SNK** siguen firmes a su inagotable **NeoGeo**.

Los *sprites* siguen la línea de los fondos, y no sólo nos encontramos con que el dibujo es genial, sino que además los personajes están perfectamente animados, pues en algo tenían que ocupar los 688 megas, y digo yo que gran parte de ellos fijo que los ocupan los más de 1000 *frames* de animación por personaje...

Además, gozamos de 2 *intros* diferentes que se van alternando y que nos muestran unos dibujos de enorme calidad y que recuerdan a los del dibujante del ***Dominated Mind***, si es que no los ha hecho él. De las 2 *intros*, una se dedica a mostrar a todos los personajes centrándose un poco, como no, en los protas, es decir *Terry* y *Rock*, y la otra muestra lo sucedido antes de este torneo con *Terry, Geese* y *Rock*.

La calidad gráfica, en resumen, es maravillosa y sólo comparable quizá con la del ***Last Blade 2***. Sin embargo gana en detalles como el destello al realizar un *super*, o con los ya nombrados tropocientosmil *frames* de animación por personaje. Hay que decir que ambos juegos guardan bastantes semejanzas, como en el hecho de tener 2 *intros*, el hecho de mostrar ambos en una de ellas un montón de imágenes estáticas del pasado con un fundido creciente a blanco, o las *intros pre-match* antes de cada combate en que podemos ver unas tiras con imágenes del escenario en que lucharemos. Todas estas cosas hacen pensar que quizá la razón de tanta semejanza en hechos y calidad, sea tan simple como que este ***Fatal Fury*** haya sido realizado por el mismo equipo o similar que el ***Last Blade 2***.

Además de poder ver buenos dibujos en la *intro*, lo mismo pasa en las poses de final de combate y en los finales.

Y vamos ya a dejar de lado el aspecto visual para analizar otro punto, el del sonido.

Todo el sonido de este juego es genial. Los *samples* que emplean los luchadores en sus ataques son como en los recientes ***KOF*** porque simplemente no se les puede pedir más. Además, todos los sonidos de cuando se reciben impactos, de cuando se lanza energía, etc. han sido perfectamente elaborados para esta nueva entrega y consiguen







Para quienes no se hayan dado cuenta: Los cuatro colores seleccionables de Marco Rodríguez son: blanco (color oficial de la escuela Kyokugenryu), naranja (color de Ryo), gris (color de Takuma) y el cuarto color son... ¡¡LOS 2 COLORES DE DAN HIBIKI!!! XD









El segundo opening nos lleva hasta el punto en el que Geese Howard pierde la vida (en Real Bout) pese a que Terry intenta salvarle. Abajo: Kim Kaphwan aparece tras DongHwan un tanto disgustado por la falta de disciplina de su hijo mayor...





relacionarse perfectamente con los ataques / sucesos que interpretan.

Las músicas evidentemente no son bestialmente mejores porque el *chip* de sonido ya tiene sus añitos e insiste en que podría ir jubilándose, pero aún así, todas cumplen perfectamente y son muy buenas, quedándome yo personalmente con las de los hermanos *Kim*, la de *Terry* y la de *Rock*, que me encantan ^_^. Ésta última tiene la curiosidad de ser una versión ampliada de la canción *Children* de *Robert Miles*, y que a mí me encanta. Aún no he conseguido averiguar si es un simple plagio puro y duro, o si hay derechos de por medio. Alguien me comentó en su momento que *Rock*, en teoría, se dedicaba a reversionar canciones y mejorarlas... no he podido confirmar eso, pero sería una interesante explicación a tan curioso hecho, pues explicaría el porqué de que tenga una versión ampliada y, ciertamente (en mi opinión) mejorada de dicha canción.

Curiosidades aparte, la música del juego está genial, siendo de calidad muy similar a lo último visto en **NeoGeo** y de melodías muy logradas. Os recomiendo la *Original Sound Trax* o la *Arranged Sound Trax* si a ésta última no le hacen nada raro que destroce ninguna canción.

Y ahora toca ya el último aspecto y más importante en todo juego de lucha, el sistema de juego, que por supuesto, afecta directamente a la jugabilidad.

Lo primero a comentar es el sistema de botones, que ha vuelto a como era en el segundo ***Fatal Fury*** o como es en la actualidad en los ***King of Fighters***, es decir, de dos puñetazos y dos patadas que varían la fuerza de los golpes de débil a fuerte. Dándole 2 veces hacia atrás a la palanca nuestro personaje dará un saltito hacia atrás, pero dándole hacia delante dará un saltito o correrá según el personaje que sea. Otro comando añadido es el de presionar *A* y *B* solos o conjuntamente con abajo para realizar un ataque rápido y útil para esquivar otro ataque y contraatacar o simplemente para empezar un ataque. Y finalmente, se ha añadido la opción de levantarse rápido después de caer tal y como sucedía en el *SF3*, pero presionando cualquiera de los 4 botones para levantarse de diferente manera.

Otra cosa que ha cambiado y que seguramente causará la alegría de muchos, es la eliminación total del doble plano, tal y como pasaba en algunos escenarios del ***Real Bout 2*** o en todos los del ***Real Bout Dominated Mind***. Aunque posiblemente algunos lo echen de menos por costumbre de utilizarlo en sus tácticas, yo creo que ha sido una buena opción que le da más ritmo al combate, no rompiéndolo con constantes cambios de plano.

Otro elemento en el que podemos apreciar cambios son las barras de vida y de poder. Las barras de vida ahora ya no son dobles como en anteriores juegos de la saga, e incluyen el *T.O.P,* elemento que explicaré más adelante. Las barras de poder se asemejan bastante, pudiendo cargar 2 niveles, el *S.Power* y el *P.Power*. La diferencia es que han desaparecido los *Break Shots* que usaban el *B.Power*. Los *supers* que podemos llevar a cabo con esos *Power* se parecen bastante más a los del ***KOF*** ya que con un nivel haremos el *super* normal y con dos la versión potenciada de éste. Para todos los personajes excepto *The Griffon*, los *supers* normales se hacen con cuarto adelante, cuarto adelante y puñetazo flojo para uno o patada floja para el otro. Para hacer las versiones potenciadas basta con hacer lo mismo pero con 2 niveles y los botones fuertes. *The Griffon* los hace igual pero con giros del pad de 720º al estilo *Zangief* en lugar de los 2 cuartos adelante. Además, algunos personajes incluyen un *super* oculto.

El sistema *T.O.P* que he comentado hace un momento es algo innovador en la serie ***Fatal Fury*** y posiblemente en los juegos de lucha 2D en general. Se trata de elegir un trozo de la barra de vida equivalente a 1/3 de ésta que esté situado al principio, en medio o al final. Cuando en el combate nuestra vida se encuentre en esa zona, gozaremos de una serie de ventajas:

Poder de ataque aumentado: Nuestros ataques dañarán más al enemigo, sobretodo los *supers*, y además causarán *Guard Crush (*rotura de la guardia) más deprisa.

Recuperación de la vida: Veremos como poco a poco, mientras estemos en la zona *T.O.P,* vamos recuperando vida progresivamente. Ese sí, tal y como he dicho, muy lentamente.

Capacidad de usar el ataque T.O.P: Cada personaje dispone de un ataque especial que sólo podrá realizar cuando está en la zona *T.O.P*. Éste ataque es el llamado ataque *T.O.P* y en todos los personajes se hace pulsando *C* y *D* a la vez (un bonito rastro de sombras azules nos hará notar que ése no es un ataque normal).

Cuando nuestra vida salga de esa zona, todo volverá a la normalidad.

Otro de los aspectos que incluye el juego es el *Guard Crush*, que como ya he dicho, se ve aumentado al usar ataques en la zona *T.O.P*, y que se manifiesta en aquél luchador que se cubra de muchos ataques de manera muy seguida. Éste parpadeará en rojo advirtiendo que no puede cubrirse mucho

más, y de ignorar esta advertencia, sufrirá la "rotura de la guardia" quedándose al descubierto para recibir cualquier tipo de ataque o *combo*.

Se mantienen las fintas que ya pudimos ver en anteriores ***Real Bout***, y que correspondían a presionar dos botones a la vez y a veces alguna dirección (en este juego se hacen pulsando *A* y *C* a la vez junto con adelante para una finta o abajo para la otra). Sirven para engañar al contrario simulando la ejecución de un ataque especial pero quedándose ahí, con lo que se puede cancelar rápidamente en un ataque real. Algo que yo no encuentro muy útil es el hecho de que varias de las fintas sean de *supers*, cosa que nadie cree porque no sale el destello típico de estos movimientos. Así pues, por ejemplo, ver a *Rock* prepararse para un *super* sin el destello que estos provocan no te hace pensar que va a hacer un *super*, con lo cual como táctica de engaño no sirve de mucho, pero por lo demás está muy bien.

Otro de los elementos innovadores del juego, al igual que el sistema de *T.O.P*, es el *Just Defence*. Este movimiento no es del todo innovador en los juegos de lucha 2D ya que guarda cierta semejanza con los *parrys* del *Street Fighter 3* en los que pulsábamos adelante justo al ser atacados y bloqueábamos el golpe, teniendo la oportunidad de contraatacar inmediatamente.

El *Just Defence* se hace presionando hacia atrás (es decir, cubrir) en el último instante antes de recibir el golpe. De esta manera nuestro personaje se cubrirá y, caso de parpadear un instante en azul y ver las letras *Just Defence,* sabremos que ha funcionado. Las ventajas de usar el *Just Defence* en lugar de la guardia normal son que podremos usar el *Guard Cancel* para contraatacar, de ahí la similitud con los *parrys* del *SF3*, y además, no perderemos la típica cantidad de vida que se pierde al cubrirse de un ataque especial o *super*, sino que la ganaremos. Así pues, es una técnica muy importante que aprender porque en casos de tener muy poca vida siempre va bien recuperar un poco.

Si se da el caso de que hemos salido de la zona *T.O.P* y volvemos a entrar en ella con un *Just Defence*, volveremos a adquirir todas las habilidades de dicho modo.

El *breaking* es otra de las nuevas habilidades añadidas, que consiste en interrumpir un ataque especial con posibilidad de ello (cada personaje puede hacerlo en uno al menos) de manera que nos recuperemos mucho más rápido de la ejecución de éste o simplemente no lo terminemos entero. Esto sirve para poder así continuar con otro ataque o *super*. De esta manera, es evidente que su mejor uso está en los combos para poder continuar después de hacer dicho ataque, aunque también puede servir en ciertos personajes para recuperarnos más rápido de la ejecución golpe y no quedarnos tanto al descubierto en caso de que éste haya sido bloqueado.

Como último aspecto a comentar encontramos los *taunts*, que incluyen la novedad de haber 3 por personaje. Uno de ellos se puede realizar durante el combate sin problemas pulsando el *start* como siempre, y además, pudiéndolo interrumpir sólo moviéndonos, no sea que el enemigo sea muy veloz y nos haga pagar caro nuestro descaro. Los otros dos están reservados para después de la victoria de cada *round*, momento en el que podremos movernos durante un par de segundos en los que presionando *start* + derecha o izquierda ejecutaremos dichos *taunts*.

Y poco más queda que decir sobre el sistema de juego. Gracias a todas estas novedades, el juego dista bastante de anteriores entregas, en mi opinión para mejor, y queda como posiblemente el mejor juego de lucha de **NeoGeo** (que ya es decir) junto quizá con el último ***KOF***. Con combates llenos de estrategia y velocidad, eleva la lucha a la categoría del arte.

La versión consola incluye los típicos modos *Arcade, Versus, Survivor* y *Training* aparte de las opciones, siendo el *Survivor* la única algo diferente de lo visto en anteriores juegos de **SNK**. Es un simple *survivor* en que hay que ir ganando a los enemigos con una barra de vida, pero con la diferencia de que irán saliendo *items* en medio del combate para recuperarla, tener 2 niveles automáticamente, etc. Por cierto, este modo era accesible en la recreativa mediante un truco.

Nada más. Como podéis ver, el jueguecito da tema para rato, pero como ya debéis estar un poco hartos de mí, os dejo tranquilos de una vez. Sólo queda decir que si podéis jugar en algún salón, lo hagáis sin duda (ya no digo comprarlo por más de 50 billetes, no creo que muchos puedan hacer eso, aunque si podéis... ya tardáis!). Merece la pena jugar y jugar, por que no creo que os canséis muy rápido de él, y menos si tenéis amigos con quienes disfrutarlo.

Si alguien está aburrido, que intente entender el *super* de *hotaru*, porque yo aún no entiendo que es lo que hace exactamente, pero se me ocurre alguna que otra idea... ya sabéis a cual me refiero, y sino probad, probad y ya veréis porque lo digo ^_^...

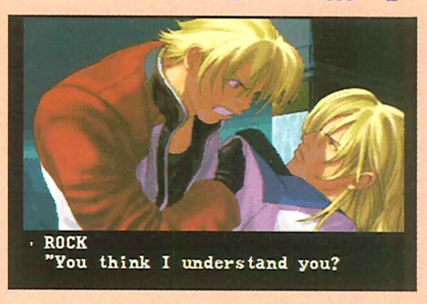
Devil Ken Masters
devilken@correoweb.com







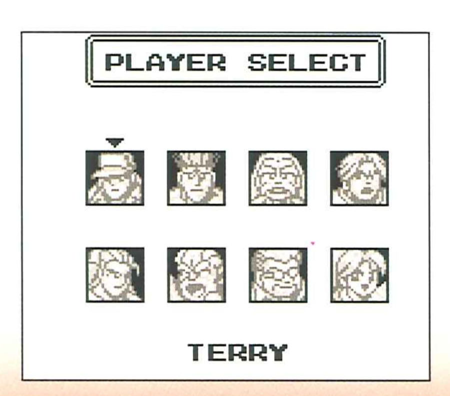
*La trama queda abierta en el momento en que Rock Howard decide formar equipo con Kain. ¿Saldrá a la luz la energía maligna que corre por sus venas y dejará paso a Terry para que vuelva a demostrar quién es el que reparte el bacalao? ¡¡Dale, Terryyy!! ^_^*

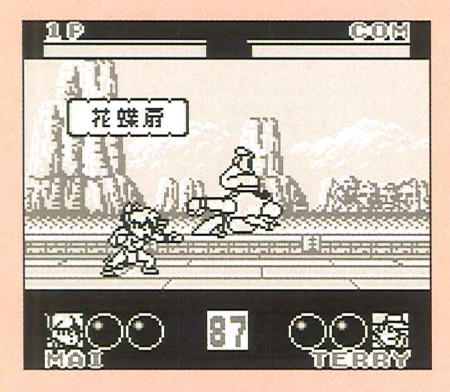




GAROU DENSETSU 2 GB







VERSIONES PORTÁTILES

Llevate el lobo hambriento a todos lados (y dale de comer, hombre)

Fatal Fury se ha adaptado a un montón de consolas. Ya pudimos ver sus versiones para los 16bits de **Mega Drive** y **Super Nintendo**, **PC-Engine**, **Mega CD**... naturalmente no podían faltar versiones portátiles de ***La Leyenda del Lobo Hambriento***.

Comenzaremos por la primera adaptación a portátil, que corresponde al ***Fatal Fury 2*** para **Game Boy**. Naturalmente sólo aparecería en *Japón*, y en su tiempo era un gran juego. Tendria todos los personajes del juego original, aunque algunos se debían controlar con algún truco que otro ;).

Gozaría de unos buenos gráficos con unos decorados de gran calidad y unos personajes bastante grandes, naturalmente versionados a *Super Deformed.* Pese a que estos eran de gran tamaño, resultaban a veces algo feotes, pero lo cierto es que en la versión original para *arcades* lo eran un poco, de modo que es perdonable. La animación era más que decente y tenían todos los golpes del *arcade*. Por cierto, el juego contaba con 2 planos de *scroll* que no son nada despreciables, pero eso sí, perdía el segundo plano de lucha.

La música era calcada al ***Fatal Fury 2*** original, eso sí, con sendos cambios de calidad. Lo malo de este juego era que los enemigos, aunque se comportaban de manera muy parecida a como lo hacían en a la recreativa, eran propensos a "tragarse" los *desperate attacks.* Otro pequeño fallo es la velocidad, algo reducida, pero lo cierto es que en su momento no se notaba demasiado.

Una nota curiosa y graciosa en el juego era que los personajes hablaban, pero dejándose sacar un bocadillo (no el de comer, el de escribir textos en los cómics) de la boca con la frase. Sin duda esta era una gran adaptación para la pequeña de **Nintendo**.

En el orden cronológico encontramos a continuación ***Fatal Fury Special*** para **Game Gear**, la consola portátil a color de **Sega**. Éste era uno de los pocos juegos de lucha que podías encontrar para este aparato, y la verdad es que era todo un lujo. Esta vez sí apareció en nuestro país por raro que parezca.

En esta ocasión no adquiría tono *super deformed*, intentando ser lo más fiel al original posible dentro de las limitaciones de la consola. Se reducía el número de luchadores a la nada despreciable cifra de 9 personajes. *Terry, Andy, Joe, Mai, Duck King, Tung Fue Rue, Billy Kane, Geese Howard* y... *¡¡Ryo Sakazaki!!* formaban el total de la plantilla.

Los luchadores no tenían buena definición, pero esto es comprensible. Pienso que los programadores redujeron los personajes originales utilizando un programa de retoque fotográfico cualquiera, eso se nota especialmente en las animaciones, donde las formas cambian de manera extraña. Los decorados eran muy fieles al original, y de un colorido digno de elogio.

La banda sonora denota bastante

GAROU D. SPECIAL GG







calidad y fidelidad a la original. Están todos los golpes y *desperate attacks* pero naturalmente se nota cierta falta de *frames*.

La jugabilidad es muy parecida a la del ***Fatal Fury Special*** para *arcades*, pero a veces se notaban ciertos fallos. Por ejemplo, si hacíamos el *desperate* de *Joe* (el huracán) podíamos realizarlo de nuevo tantas veces como quisiéramos mientras el personaje no cayera al suelo, de modo que si lo acorralábamos en una esquina habíamos ganado con toda seguridad. En cualquier caso, la valoración final es muy buena.

Ahora volvemos a la portátil de 8 bits de **Nintendo**, que gozó de una gran versión de ***Real Bout Fatal Fury Special*** realizada por **Takara**, y que por poco nos llega en color (por esas fechas apareció la **Game Boy Color**), pero aunque al final fuera lanzado en b/n, sin duda gozaba de gran calidad.

Naturalmente sufriría un serio recorte de luchadores a 12, *Terry* (claro) *Andy, Joe, Mai, Yamazaki, Billy, Krauser, Laurence, Jin Chou Rei, Blue Mary, Kim* y *Duck* como personajes seleccionables en un principio, y escondidos *Geese Howard* e *Iori Yagami* ¿¿¿???. Los *sprites* se ven mucho más pequeños que en el ***Fatal Fury 2***, y aunque siguen en la línea *SD* (*Super Deformed*) son menos cabezones, casi a medio camino entre unas formas más reales y el estilo *SD*. Esto seguiría la línea del sello "*Death Heat Battle*" que lanzaría **Takara** y en la que veríamos títulos como ***King of Fighters ´95*** y ***96***. La animación era excepcional, y tiene gran cantidad de *frames* y efectos que le hacen más espectacular. Como viene a ser normal no le faltan golpes con respecto a la versión original usando el sistema de pulsaciones por tiempo (si pulsas sólo un momento es el golpe flojo, pero si lo pulsas un ratito más es el fuerte) para subsanar la falta de 2 botones.

Los decorados son de gran calidad y contienen alguna pequeña animación para darle vidilla. Encima adquirían una buena sensación de profundidad gracias a sus 4 planos de *scroll*, algo bastante difícil de ver en **Game Boy**.

La música es genial y muy fiel, como en la mayoría de las adaptaciones de **Takara**. Esta vez la jugabilidad sufría grandes cambios con respecto a la versión recreativa, pero era algo que ocurría en todos los juegos del sello *Death Heat* de **Takara**. El comportamiento de la computadora así como la efectividad de los golpes y combos cambiaba. Lo cierto es que a veces resultaba divertido inventar ciertos combos extraños que en el *arcade* no se podían realizar ni por asomo. Quizás el punto negro es la manía que tiene la computadora de acorralarte en una esquina, que junto a su endiablada velocidad te hacían sudar la gota gorda para derrotarle.

En último lugar, y sólo por ahora, tenemos el ***Fatal Fury: First Contact***, o lo que es lo mismo, ***Real Bout Fatal Fury 2*** para **Neo Geo Pocket Color**. *Terry, Andy, Joe, Mai, Billy, Geese, Kim, Krauser, Yamazaki, Xiangfei* y *Rick* cumplían bastante bien el intento de rellenar un catalogo de personajes. Se pueden desproteger dos personajes más con el increíble truco de jugar mucho ^_^. Esos personajes son *Alfred* y el *sparring* absoluto que *Xiangfei* y *Rick* empotran contra el suelo en la presentación.

Sin duda alguna ésta es la mejor adaptación realizada hasta la fecha de un ***Fatal Fury*** para cualquier consola portátil, tanto por sus gráficos, con fondos simpáticos y llenos de color, personajes graciosos bien definidos y de insuperable animación.

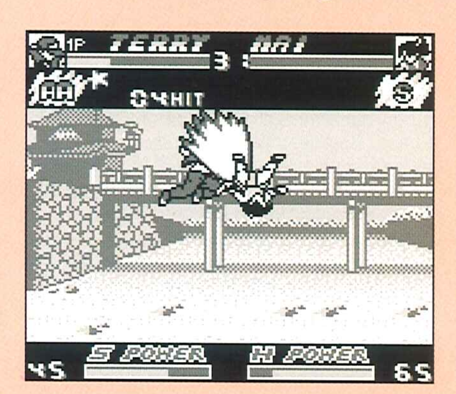
La jugabilidad también anda a la altura de la gran calidad de todo el juego y goza de casi todos los movimientos, combos y *desperate attacks* de ***Real Bout 2***, pero con la perdida del segundo plano donde luchar.

La música hace una buena utilización del *chip* de sonido de la **NGPC** (bueno, tampoco se puede exprimir mucho) e intentan mostrarse fieles con buenos resultados.

Naturalmente a esta calidad es algo que nos tienen acostumbrados a los usuarios de **Neo Geo Pocket Color**, y aunque quizás hay títulos para esta consola un poco mejores, este sin duda es un gran juego.

Está anunciado un ***Fatal Fury Second Contact*** para **Neogeo Pocket Color** que todavía no tiene fecha de lanzamiento y que imaginamos que será una acertada y de calidad conversión del ***Mark of the Wolves*** que aparecería hace unos meses en **Neo Geo**. Todos estamos deseosos de que se lance este título para añadirlo a nuestro catálogo.

Mangafan
mangafan@teleline.es



FATAL FURY 1ST CONTACT



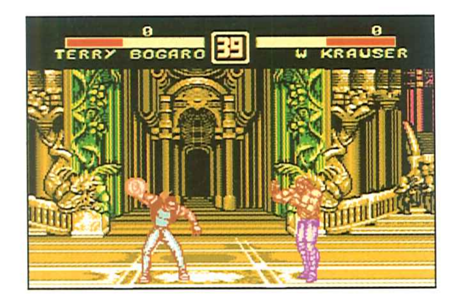




REAL BOUT SPECIAL GB







Arriba: Fatal Fury Special en Nintendo 8 bits. Sin duda el mejor juego de lucha para la pequeña de la gran N. Y es ilegal...
Abajo: Street Fighter Liu piratón a más no poder. Toda una leyenda del PC.



Abajo: Fatal Street Fury, toda una mezcla precursora de los Mugen actuales.





CONVERSIONES ILEGALES

Todos somos conocedores de la enorme piratería que existe en todo el mundo. Películas, música, juegos... cualquier cosa está a tiro de ser copiada. En otro plano tenemos las producciones que pese a no ser una copia, sí son lanzadas al mercado sin derechos algunos. Últimamente *internet* nos está mostrando una gran cantidad de juegos sin esos derechos, pero lo cierto es que en muchas ocasiones existe un vacío legal sobre estos productos, ya que a veces son copias o conversiones hechas por aficionados para aficionados, y en las que no se gana nada y no se llegan a comercializar, sólo se realizan "por amor al arte".

Ya que este dossier va a intentar ser lo más completo posible, vamos a comentar algunas de esas versiones un tanto especiales que cayeron en nuestras manos. Uno de los primeros es ***Fatal Fury Special*** en una increíble adaptación para **Nintendo** 8 *bits*. Si, como lo leéis, una extraña compañía se dedicaría a recrear y distribuir este juego sin pedir derechos a los señores de **SNK** ni a **Nintendo**. El juego se podía encontrar para una de las tantas copias piratas de la 8 *bits* de **Nintendo** que pululaban por el planeta, y que usaba unos cartuchos con formato distinto al original.

En esta ocasión nos encontramos un juego con un total de 8 personajes: *Terry, Andy, Joe, Mai, Kim, Tung, Krauser* y *Ryo Sakazaki*. Pese a que el panel nos muestra 32 personajes, el resto sólo son los mismos repetidos con distintos colores. A veces ocurre que la cara del panel nos muestra un luchador y al situarnos encima resulta ser otro (fijaros en la imagen que acompaña al artículo en la que aparece la cara de *Jubei* y en realidad se elige a *Tung*).

El juego tiene unos buenos gráficos, con unos decorados de bastante calidad para la pequeña **Nintendo** que a veces incluso contienen animaciones. Eso sí, los dobles planos desaparecen. Los *sprites* están bien definidos y se identifican los luchadores con claridad. La animación está bien sin llegar a ser de lujo, y pese a algún recorte en movimientos (la **NES** sólo tenia 2 botones) los luchadores tienen hasta especiales, que por cierto, se pueden realizar en cualquier momento. El único fallo considerable es un extraño parpadeo de los *sprites* cuando se ejecutan ciertos ataques especiales (la **Nintendo** no podía con tanto gráfico ^_^).

Pasamos ahora a los **PC***'s*. Pese a que en principio no era un ***Fatal Fury***, resultaba curioso ver la adaptación hecha por un aficionado de ***Street Fighter II***. El juego comenzaría a verse en los **PC´s** de algunos jugones allá por el momento en que ***SFII*** estaba en pleno auge y viendo la pésima conversión oficial que **US Gold** intentaría colar a los usuarios de **PC** y **Amiga**.

Este ***Street Fighter II*** superaba al oficial por mucho en casi todos los sentidos, pero tenía algunos fallos, ya que en la captura de los decorados no se lograría un suelo uniforme (recordemos que el suelo en el ***SFII*** usaba una rotación que luego extrañamente se eliminaría en posteriores entregas) y un extraño punteado en los *sprites*.

¿Que a qué viene todo este rollo? Pues a que, extrañamente, el juego da soporte a poder elegir a *Terry* y *Andy*. Esto se efectúa situándose sobre *M. Bison* y *Balrog*, y eligiéndolos, de manera que ambos personajes hacen su aparición por arte de magia.

Lo bueno es lo divertido que resultaba en esa época ver a estos personajes de ***Fatal Fury*** junto a los de ***SFII*** y lo fácil que era realizar los ataques. Pero *Terry* y *Andy*, al ser creados por los propios programadores, tenían más nitidez que los del juego de **Capcom** que habían sido capturados con una sintonizadora de vídeo, y quedaba un tanto extraño.

Utilizando el mismo motor del juego, un chaval español se adentraría a crear ***Fatal Street Fury***, que insertaba una gran cantidad de personajes de la saga de ***Fatal Fury, KOF*** y ***AOF***, como *Terry, Andy, Joe, Blue Mary, Bob, Shermie, Ryo, King, Geese, Kim, Yuri* y *Krauser*.

Este utilizaba los *sprites* originales pero reducidos en su tamaño junto a fondos también originales de varios juegos (del ***Fatal Fury Special***) que no quedaban del todo mal. Lo malo es que en ordenadores rápidos la endiablada velocidad lo hace injugable.

Hoy en día existen programas como ***MUGEN*** o ***KOF91*** que no son más que motores de un juego donde insertar "fácilmente" un personaje creado por ti o por cualquier persona sin importar del juego que sean (ver demo en el CD).

Por último, y puesto que se me acaba el espacio, una aclaración. En 1996 *Gamebank* lanzaría las conversiones para **PC** de ***Fatal Fury 3*** y ***Samurai Shodown 2***. Contrariamente a lo que todo el mundo creía, éstas eran conversiones oficiales con licencia de **SNK**, y de una calidad muy acertada, casi idéntica a las versiones de **Neo·Geo CD**.

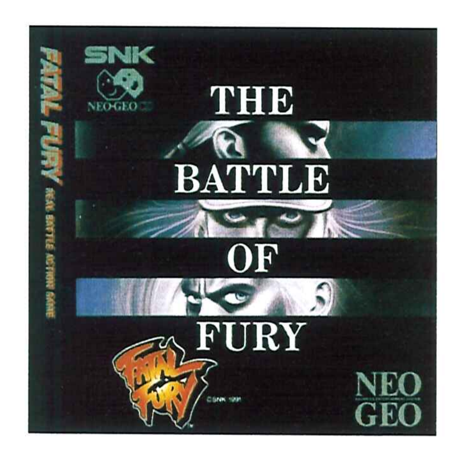
Mangafan
mangafan@teleline.es

CUBIERTAS DE LOS JUEGOS

FATAL FURY



FATAL FURY SPECIAL







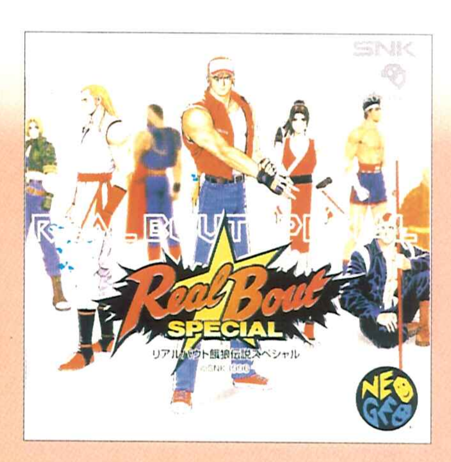
FATAL FURY 3

REAL BOUT FATAL FURY

REAL BOUT SPECIAL







R.B.S. DOMINATED MIND

REAL BOUT 2

G.D. WILD AMBITION





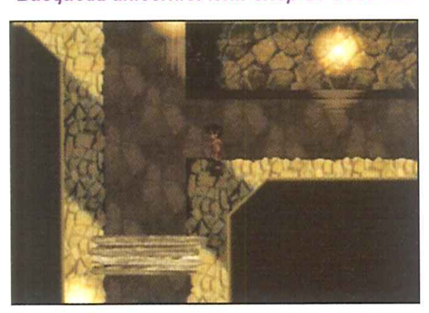



Búsqueda unicornio: Casa de jefe kobold


Búsqueda unicornio: Bosque del Unicornio



Búsqueda unicornio: Item Shop de South W.


Búsqueda unicornio: Alcantarillas Two Rivers


Búsqueda del dragón: Montaña Rakutei

Suikoden II

GUÍA COMPLETA -PARTE 2-

Lo prometido es deuda, y como ya anunciamos el mes pasado, aquí tenéis la segunda parte de la primera guía en español de *Genso Suikoden II*, donde encontraréis las soluciones a todas las sub-historias del juego, objetos difíciles de encontrar, eventos especiales, mini-juegos y distintos finales que posee este magnífico *RPG* de Konami. (NOTA: al contrario de lo que dijimos el mes pasado, *Genso Suikoden II* va a ser lanzado en nuestro país totalmente traducido al castellano, decisión que Konami España ha tomado a última hora y que seguro agradará a muchos jugones inexpertos en el idioma "yankie")

A lo largo de la historia de ***Genso Suikoden II***, se nos presentarán cuatro "sub-historias" no necesariamente obligatorias de realizar para terminar el juego, pero de gran importancia para poder conseguir reclutar a algunos personajes más y poder ver el "final bueno".

- Primera sub-historia: *"La Búsqueda del Unicornio"* (se consiguen dos personajes más: *Hix* y *Tengaar*)

Tengaar, la chica que acompaña al inexperto aventurero *Hix* quiere convertir a éste en un valiente guerrero de la manera que sea. Para esto inventará la "Leyenda del Unicornio", prueba de fuego para todo buen aventurero.

Para realizar esta "sub-historia" tenemos que ir a *Lakewest* justo después de que sea accesible esta ciudad.

Después de ver un pequeño evento en la posada de esta ciudad, id al poblado de los *Kobold*.

En esta ciudad nos encontraremos otra vez con estos dos personajes en la posada, hablad con ellos y después id a la caseta del jefe del poblado y hablad con él.

Al día siguiente, el jefe *Kobold* nos comunicará que *Tengaar* ha caído en la terrible maldición del unicornio, necesitando rápidamente tres ingredientes importantísimos para su salvación.

Obviamente todo esto es un montaje de *Tengaar* para que *Hix* se preocupe un poco por ella e intente convertirse en un gran aventurero.

Ayudado por el Héroe tendremos que recoger estos tres ingredientes de los siguientes lugares: (Nota: después de conseguir cada uno de estos ingredientes, id a contárselo al jefe *Kobold*)

1- En la "*Item Shop*" de *Southwindow*, tendremos que comprar un ingrediente que nos venderán a un precio ridículo (nos podemos fijar en el detalle de que un *Kobold* sale corriendo de la tienda justo antes de entrar nosotros, obviamente acaba de dejarle al posadero este inútil ingrediente para que después nosotros lo compremos...)
2- En la *Wind Cave*, recoged el ingrediente que se encuentra al inicio de ésta (también veremos a un *Kobold* saliendo pitando de la cueva... el grupo ya empieza a olerse algo raro...)
3- En las alcantarillas de *TwoRiver* encontraremos este tercer ingrediente.
Al llegar al poblado *Kobold* para suministrarle estos ingredientes a *Tengaar*, el jefe *Kobold* nos dirá que ésta ha sido raptada por el unicornio y que tenemos que ir a salvarla.

Entrando en el bosque *Kobold*, nos encontraremos con el unicornio para asombro de los *Kobold* y de *Tengaar*, y por fin *Hix* conseguirá llegar a ser un gran aventurero.

Después de esto, *Hix* y *Tengaar* se unirán al grupo.

- Segunda sub-historia: *"La Búsqueda del Dragón"* (se consiguen dos personajes: *Humphrey* y *Futch*)

En el poblado de *Highway* tendremos que ayudar al pequeño aventurero *Futch* a salvar a su amigo, ya que el día anterior se adentró solo en una montaña llamada "*Rakutei*" intrigado por unos extraños rugidos aparentemente producidos por uno de estos místicos animales alados, pasando toda la noche y no dando señales de vida.

Ayudados por el experto cazador de dragones *Humphrey* tenemos que entrar en esta montaña y llegar hasta la cima.

Al llegar nos encontraremos con el niño

tumbado en el suelo. Tras comprobar que está bien tendremos que luchar contra un furioso monstruo.

Futch se queda totalmente decepcionado ya que la legendaria leyenda de los dragones parece sólo un cuento. En ese momento ven un pequeño huevo de donde sale un bebe dragón.

Ensimismado por este extraordinario hecho, *Futch* entiende que no debe matar al dragón y lo deja escapar, uniéndose tras esto al grupo junto a *Humphrey*.

- Tercera sub-historia: *"Clive VS Elza, verdad tras la persecución"*

Este evento es sin duda el más difícil de todo el juego ya que tendremos que realizar una persecución a un personaje llamado *Elza* que irá escapando de ciudad en ciudad hasta que por fin demos con ella.

Lo complicado es que tendremos que ir acechándola en ciertas horas exactas del juego, es decir, desde que empecemos la partida de ***Genso Suikoden II***, el juego nos marcará las horas que llevamos jugando. Pues bien, según este tiempo tendremos que ir a un lugar u otro del mapeado para intentar capturarla. El listado de sitios y la hora exacta en la que se producirá el evento es el siguiente:

1- Lugar: *Muse*
Hora exacta: antes de las once horas de juego.
Condición: la segunda vez que entremos en esta ciudad, dirigirnos hacia la parte alta/derecha. Por una calle estrecha aparecerá una extraña mujer, que tras una conversación desaparecerá. Al salir de esta ciudad, veremos un pequeño enfrentamiento entre esta misteriosa mujer (*Elza*) y un extraordinario pistolero llamado *Clive*. Después de esto los dos personajes desaparecerán.
Partes que debemos realizar del juego hasta el próximo evento entre Clive y Elza: la ciudad de *Muse* cae bajo el ejército de *High Land*.

2- Lugar: *Southwindow*
Hora exacta: antes de las once horas de juego.
Condición: conseguir un barco para poder viajar a *Lakewest*. Tras esto, encontraremos en la entrada de *Southwindow* a *Clive* que se unirá al grupo. De esta manera empezará la búsqueda de *Elza*.
Partes que debemos realizar del juego hasta el próximo evento entre Clive y Elza: la conquista del castillo de *Southwindow*.

3- Lugar: *Lakewest*
Hora exacta: a las once horas de juego.
Condición: teniendo a *Clive* en el grupo, ir a la posada de este poblado donde el posadero nos dará una carta de *Elza*.
Partes que debemos realizar del juego hasta el próximo evento entre Clive y Elza: defender *TwoRiver* y realizar el espionaje en *Greenhill*.

4- Lugar: *Forest City*
Hora exacta: antes de las trece horas de juego.
Condición: teniendo a *Clive* en el grupo, chequear la parte trasera de la *Trading Shop* (cerca de una claro de árboles) de esta ciudad encontraremos a *Elza* ¿pero realmente es ella?
Partes que debemos realizar del juego hasta el próximo evento entre Clive y Elza: entrar en la ciudad *Rock Axe*.

5- Lugar: *Highway Village*
Hora exacta: antes de las catorce horas de juego.
Condición: teniendo a *Clive* en el grupo, entrar en la posada de este poblado y conseguir información sobre *Elza*.
Partes que debemos realizar del juego hasta el próximo evento entre Clive y Elza: viajar a la república de *Toran* / combatir contra *Luca* / defender la ciudad *Tinto* / liberar la ciudad *Greenhill* / la inevitable perdida en *Muse* / conquistar la ciudad *Rock Axe*.

6- Lugar: *Radat*
Hora exacta: antes de las quince horas de juego.
Condición: teniendo a *Clive* en el grupo, entrar en el bar de esta ciudad. Nos encontraremos con *Elza* pero desafortunadamente la escopeta de *Clive* (llamada *Shtorum*) se estropea en el peor momento posible.
Partes que debemos realizar del juego hasta el próximo evento entre Clive y Elza: ir a *Muse*.

7- Lugar: *Muse*
Hora exacta: antes de llegar a las veinte horas de juego.
Condición: ir a *Jouston City State* con *Clive* en el grupo, nos encontraremos nuevamente con *Elza*, pero inexplicablemente la *Shtorum* de *Clive* no puede disparar.
Partes que debemos realizar del juego hasta el próximo evento entre Clive y Elza: ir a *High Land*.

8- Lugar: *Sajah Village*
Hora exacta: a las veinte horas de juego.
Condición: llegar antes de la hora indicada con *Clive* en el grupo.
Éste es el último paso que tenemos que dar antes de capturar a *Elza*, descubriéndose toda la verdad relacionada con estos dos personajes, el porque la escopeta *Shtorum* no podía disparar contra *Elza* y la historia sobre el hermano de *Clive*.

(Nota: es muy importante respetar las horas marcadas, ya que si dejamos pasar alguno de los eventos de la persecución, ya no podremos capturar a *Elza* de ninguna de las maneras, así que mucho cuidado y no os saltéis ninguna)



Búsqueda del dragón: Poblado Highway



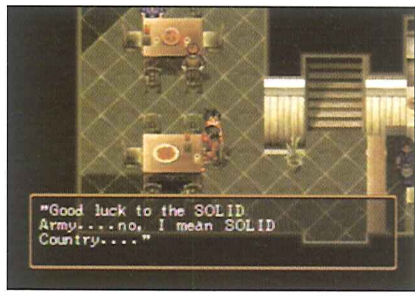
Clive Vs. Elza: Muse



Clive Vs. Elza: LakeWest



Clive Vs. Elza: Forest City



Clive Vs. Elza: Radat


Búsqueda Rokkaku: Lugar de Kasumi / Valeria



Búsqueda Rokkaku: Lugar de Sasuke / Mondo



Baños Madera: Flik, Viktor y el Héroe


Baños estilo Marmol


Baños al aire libre

- Cuarta sub-historia: *"La búsqueda de la ciudad oculta Rokkaku"* (se consiguen tres personajes: *Kasumi* o *Valeria*, *Sasuke* y *Mondo*)

Encontrar este poblado es bastante difícil ya que se encuentra muy bien escondido por ser una ciudad "ninja" oculta tras el espeso bosque que se encuentra en el pasaje que lleva a *Gregminster*.

El pasadizo secreto a *Rokkaku* se encuentra justamente después de subir por unas escaleras de cuerda que se encuentran en este pasaje. Después de hacer esto encontraremos una hilera de árboles que forman un camino que se dirige hacia la derecha; pues bien, por este camino tendremos que buscar el pasaje oculto que se encuentra en la parta baja de esta hilera de árboles.

Lo más recomendable para encontrar fácilmente este camino es no dejar de presionar el *pad* direccional hacia abajo. De esta manera en el mismo momento que el personaje se tope con el pasaje se meterá automáticamente por él.

Puede que os lleve un rato encontrar este pasaje, pero es totalmente fundamental para poder conseguir el "final bueno".

Después de esto entraremos en *Rokkaku* y podremos reclutar a tres estrellas del destino más.

Eventos difíciles de ver, especiales, secretos y mini-juegos en Genso Suikoden II:

Primero empezaremos con los eventos que suceden en el "castillo cuartel general", lugar donde se celebran casi todas estas escenas especiales y numerosos secretos, sin duda donde pasaremos los momentos más divertidos de todo el juego.

Este castillo no lo tendremos desde el principio, lo conseguiremos tras varias horas de juego y nos servirá para vivir en el tanto los protagonistas principales como todas las 108 estrellas del destino y multitud más de personajes como limpiadoras, cocineros, taberneros, vendedores de armas, *items*, *Runes* y todo el ejército que hayamos logrado reunir.

Cuanto más avancemos en el juego y más personajes consigamos reclutar, el castillo irá subiendo de nivel, teniendo un máximo de 4 niveles.

Cuanto más nivel alcance el castillo, más y mejores habitaciones tendrá, empezando los personajes principales en habitaciones bastante normalitas, pasando a otras bastante mejores y en el último nivel a *suits* de lujo apropiadas para el rango conseguido.

Al igual que en el castillo se van haciendo obras para mejorarlo, también irá subiendo el numero de personas que vivirán en éste, en el que cuantos más personajes hayamos conseguido reclutar, más personas veremos por las diferentes partes del castillo, paseando o realizando su trabajo, tornando poco a poco a elegir sus lugares preferidos, como librerías, jardines, terrazas, el puerto, el teatro o el bar entre otros muchos lugares más. Este castillo es tan completo que tiene hasta su propio cementerio.

Eventos especiales ocurridos en el "castillo cuartel general":

1- Los baños públicos:

Después de conseguir al personaje llamado *Tetsu*, éste abrirá en el castillo unos relajantes baños públicos de aguas termales, que realmente no sirven para recuperar vida ni subir niveles, pero y "lo agustico" que se está...

También podremos adornarlos con multitud de objetos diferentes, como vasijas, jarrones, platos, lámparas, etc...

Existen cuatro posibles baños públicos: 1-ciprés / 2-mármol / 3-jungla / 4-al aire libre (oculto).

En estos baños pueden ocurrir un gran número de eventos especiales entre personajes según las combinaciones que hagamos de estos. Las cosas que ocurren son muy divertidas, pero no os contaré ninguna, lo mejor es verlo por uno mismo, el listado completo es el siguiente:

1- Entrar en el baño de madera con *Flik*, *Viktor* y el Héroe.
2- Entrar en el baño de mármol con *Flik*, *Viktor*, el Héroe y *Nina*.
3- Entrar en el baño tipo jungla con *Flik*, *Viktor*, el Héroe.
4- Entrar en cualquier baño con *Volgan*, *Gantetsu*, *Long Chan Chan* y el Héroe.
5- Decorar cualquier tipo de baño con 6 platos chinos.
6- Decorar cualquier tipo de baño con 6 muñecos malditos.
7- Decorar cualquier tipo de baño con 6 muñecos malditos y 2 garabatos.
8- Decorar cualquier tipo de baño con 6 jarrones de pulpo y entrar con *Abizboah* y *Ruroladia*.
9- Decorar cualquier tipo de baño con 3 estatuas de caballero en la parte de los chicos y 3 estatuas de Venus en la parte de las chicas.
10- Decorar cualquier tipo de baño con 6 floreros y 2 dibujos de flor
11- Decorar cualquier tipo de baño con una estatua del niño "meón" en la esquina derecha de la parte de los chicos.
12- Decorar cualquier tipo de baño con 6 jarrones de dragón azul y 2 cuadros del monte.
13- Decorar cualquier tipo de baño con 6 lámparas persas.
14-Y para crear un tipo de baño nuevo, tener a más de 101 personajes reclutados, que el castillo esté en nivel 4 y haber entrado más de 20 veces en los baños públicos; de esta manera aparecerá un precioso manantial al aire libre.

2- La librería del castillo:

Después de reclutar a *Emilia*,

podremos entrar a la librería del castillo, donde podremos dejar todos los libros que hayamos encontrado anteriormente en el juego.

Estos libros son muy útiles, ya que explican como realizar ciertas cosas del juego, dan mucha información sobre los personajes, explica la procedencia de la Runas y su correcto uso y un amplio estudio de las anteriores guerras. Estos libros sólo los podremos leer dentro de esta librería.

Para conseguirlos tendremos que chequear bien todas las casas y zonas del juego, ya que aparte de tener algunas de ellas estos libros, pueden tener *Runes* o *items* especiales muy difíciles de conseguir, así que no os olvidéis de chequear todas las casas, cuevas y todo tipo de zonas del juego ya que podéis encontrar cosas realmente sorprendentes.

El número exacto de libros esparcidos por todo el juego es de 12 y el listado por orden de aparición es el siguiente:

Vol. 1 - En una estantería de la casa del Héroe.
Vol. 2 - Dentro de un cofre situado en las ruinas de los *Sindal*.
Vol. 3 - Comprar en la tienda de *items* de *South Window* como objeto "especial".
Vol. 4 - En la estantería más alta de la habitación donde nos dan los uniformes del ejército (cuando el Héroe y *Jowy* se infiltran en la base de *High Land*).
Vol. 5 - En el colegio de *Greenhill*, concretamente en una clase situada en la primera planta, lo encontraremos en una estantería a la derecha (la clase tiene un dibujo de un libro en la entrada)
Vol. 6 - En la *Trading Shop* situada en *Forest Village* encontraremos a un anciano que nos lo dará.
Vol. 7 - En *Gregminster* donde está situada la estatua del Héroe de ***Genso Suikoden I***, encontraremos este libro en una estantería cercana.
Vol. 8 - En *Tiger Mouth Village*, en una estantería dentro de unas de sus casas.
Vol. 9 - Dentro de un cofre de las minas *Crom*.
Vol. 10 - Después de que *Greenhill* sea reconquistada, un anciano situado en el colegio de esta ciudad nos lo dará.
Vol. 11- Después de que *Matilda* sea anexada, ir a la ciudad *Rock Axe*, lo encontraremos encima de una estantería situada en la tienda de *items*.
Vol. 12 - Después de que *Muse* sea repoblado, entrar en la ciudad y un anciano nos lo dará.

3- La mascota del castillo:

Después de conseguir reclutar a *Jude*, podremos formar en la entrada del castillo a una mascota de piedra como símbolo de poder y protección.

Las combinaciones de estatuas son muchas, ya que podemos poner cabeza, cuerpo, brazos y patas de cuatro animales diferentes: dragón, unicornio, tortuga y conejo.

Según la combinación que hagamos, la estatua nos dará un *item* especial (muchas veces único y no accesible en ningún otro sitio del juego) pero sólo nos lo dará una vez en el juego. Después aunque hagamos otras combinaciones no dará nada, por lo que es mejor grabar justo antes de esto y probar combinaciones hasta dar con la mejor, pero os puedo asegurar que son muuuuchas...

Estas partes de la estatua se consiguen en distintos lugares del juego, el listado completo es el siguiente:

Parte 1 del dragón - *Judo* nos la dará.
Parte 2 del dragón - Dentro de un cofre de la montaña *Rakutei* (búsqueda del dragón).
Parte 3 del dragón - En una de las casas de *Tinto*.
Parte 4 del dragón - Dentro de un cofre del castillo *Rock Axe*.
Parte 1 del unicornio - *Judo* nos la dará.
Parte 2 del unicornio - Dentro de un cofre de la montaña *Rakutei* (búsqueda del dragón).
Parte 3 del unicornio - Dentro de una de las casas de *Tinto*.
Parte 4 del unicornio - Dentro de un cofre del castillo *Rock Axe*.
Parte 1 de la tortuga - Robarla a un enemigo llamado *Rockadillo* por la zona de *Greenhill*.
Parte 2 de la tortuga - Robarla a un enemigo llamado *Ragged* por la zona de *Greenhill*.
Parte 3 de la tortuga - Robarla a un enemigo llamado *Skyknight* en la montaña *Rakutei*.
Parte 4 de la tortuga - Ganarlo en el mini-juego de escalada, apostando 10.000 bits.
Parte 1 del conejo - *Judo* nos lo dará.
Parte 2 del conejo - Comprarlo en la tienda de *items* de *Highway*, en la sección de objetos especiales
Parte 3 del conejo - Comprarlo en la tienda de *items* de *Banner*, en la sección de objetos especiales.
Parte 4 del conejo - Comprarlo en la tienda de *items* de *Grennhill*, en la sección de objetos especiales, sólo después de que esta ciudad sea liberada.

4- Los martillos de Tessai:

Después de reclutar a *Tessai*, podremos ir a la herrería del castillo, donde este personaje nos subirá de nivel las armas (el máximo nivel que pueden alcanzar las armas es *Lv16*)

Pero para que esto ocurra, tenemos que darle distintos martillos que subirán su capacidad de forjado, pudiendo crear armas mucho más potentes.

Los posibles martillos que le podemos dar a *Tessai* son 4, el listado es el siguiente:

1-Martillo de hierro (*Max Lv9*): En *Forest Village* dentro de la tienda de armas, un hombre nos lo dará.
2-Martillo de cobre (*Max Lv12*): En el palacio de *Gregminster*, un soldado nos lo dará.



Librería del Castillo



Librería del Castillo



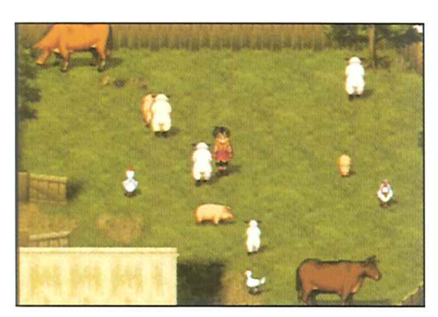
Librería del Castillo



La mascota del Castillo



Los martillos de Tessai


La granja animal

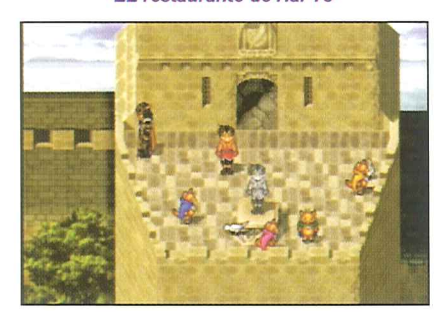


Cultivando con Tony



EL restaurante de Hai Yo


EL restaurante de Hai Yo


Estatua para el héroe del combate

3-Martillo de plata (*Max Lv15*): En el colegio de la ciudad *Greenhill*, el alumno de herrería nos lo dará, antes de esto tenemos que tener reclutado a *Tessai* y que esta ciudad haya sido reconquistada.
4-Martillo de oro (*Max Lv16*): En la ciudad *Sajah*, lo tendremos que comprar como objeto "especial" en la tienda de *items*.

5- La granja animal:

Después de reclutar a *Yuzu*, esta pequeña niña formará una granja en el castillo.
Los animales de esta granja se los tendremos que ir dando a *Yuzu* según los vayamos encontrando por el amplio mapeado del juego.

Estos animales pueden ser vacas, pollos, gallinas, ovejas, caballos, etc. y los encontraremos en poblados y ciudades. Pero hay que tener cuidado ya que muchos de estos animales realmente no se ven y la manera de conseguirlos es hablar con algún ciudadano que quiera venderlos, pero no necesariamente tiene que tener junto a él al animal en cuestión, así que tener cuidado y hablar con todas las personas varias veces durante el juego.

Después podremos ordeñar a las vacas, coger huevos de las gallinas, montar a caballo, esquilar las ovejas y lo más curioso de todo, podremos cocinar a algunos de estos animales en el restaurante del castillo ¿para qué pagar si la comida puede ser gratis?.

6- Cultivando con Tony:

Cuando tengamos reclutado a este personaje, éste formará un pequeño campo de cultivo donde podremos plantar todo tipo de verduras y hortalizas.

De forma muy parecida a lo que hicimos con el personaje anterior (*Yuzu*) tendremos que ir buscando por todo el mapeado del juego (sobretodo en los poblados) a gente que nos venda las semillas de estas verduras y hortalizas para después dárselas en el "castillo cuartel general" a *Tony* que las plantará en su jardín.

No es muy útil, pero nuestro castillo quedara mucho más bonito y comeremos más sano...

7- El restaurante de Hai Yo:

Desde el momento en que reclutemos a *Hai Yo*, el restaurante del castillo se abrirá al publico, pudiendo ir a comer las veces que queramos.

Lo interesante de este evento es la posibilidad de crear un menú especial, por llamarlo de alguna manera "la especialidad de la casa" con la que podremos ganar bastante dinero si sabemos crear un exquisito menú, ya que si a la gente le gusta, irán con frecuencia a comer al restaurante y sacaremos una buena fortuna.

El truco de que realicemos un menú excelente estriba en los ingredientes que tengamos para hacer las comidas. Estos ingredientes son 40 en total y se encuentran esparcidos por todo el mapeado del juego. Lógicamente también daré una completa lista de estos.

Otro hecho muy importante que se celebra en al restaurante, son los enfrentamientos entre *Hai Yo* (el cocinero del castillo) y multitud de retadores que viajan desde otros países para enfrentarse en un combate culinario. Lógicamente cuantos más ingredientes tengamos, mejores platos nos saldrán.

Ganar estos eventos es muy importante, ya que el final de este personaje cambiará según si hemos ganado todos o no. El total de eventos culinarios es de 11.

Un buen truco para ganarlos con mayor facilidad es fijarse muy bien en los gustos culinarios de los jueces que dictarán la puntuación final, ya que si preparamos comidas que les gusten mucho, los puntos serán más altos.

Listado de recipientes (donde están los ingredientes):
1- *Hai* Yo nos lo da.
2- Ganar el primer enfrentamiento de *Hai Yo*.
3- Después de reclutar a *Tuta*, *Huan* nos lo dará.
4- *Hai Yo* nos lo da.
5- en la ciudad *Coronet*, dentro de la cocina del bar
6- *Hai Yo* nos lo da.
7-Hai Yo nos lo da.
8- Ganar el segundo enfrentamiento de *Hai Yo*.
9- En una de las casas de *Kuskus.*
10- *Hai Yo* nos lo da.
11- En la ciudad *Kuskus*, en la tienda de *items* lo tendremos que comprar como objeto "especial".
12- Robarlo a un enemigo llamado *Eagleman* en el bosque *Kobold*.
13- En el pueblo *Kobold*, dentro de la cocina del jefe.
14- En la ciudad *Radat*, dentro de la cocina del bar.
15- *Hai Yo* nos lo da.
16- En *Lakewest*, dentro de la casa de *Taki*.
17- Ganar el tercer enfrentamiento de *Hai Yo*.
18- En la ciudad *Radat*, en la tienda de *items* lo tendremos que comprar como objeto "especial".
19- Ganar el cuarto enfrentamiento de *Hai Yo*.
20- En la ciudad *Greenhill*, dentro de la cocina de la posada.
21- Robarlo a un enemigo llamado *LandSharks* en las alcantarillas de *TwoRiver*.
22- Ganar el quinto enfrentamiento de *Hai Yo*.
23- En la ciudad *TwoRiver*, en la tienda de *items* lo tendremos que comprar como objeto "especial".
24- Ganar el sexto enfrentamiento de *Hai Yo*.

25- En la ciudad *Greenhill*, en la tienda de *items* lo tendremos que comprar como objeto "especial".
26- En la ciudad *Highway*, en la tienda de *items* lo tendremos que comprar como objeto "especial".
27- Ganar el séptimo enfrentamiento de *Hai Yo*.
28- En la ciudad *Gregminster*, en la tienda de *items* lo tendremos que comprar como objeto "especial".
29- Robarlo a un enemigo llamado *Zombie Slug* en el paso a la ciudad *Matilda*.
30- Ganar el octavo enfrentamiento de *Hai Yo*.
31- En la ciudad *Kobold*, en la tienda de *items* lo tendremos que comprar como objeto "especial".
32- Después de la "búsqueda del dragón", en el poblado *Highway*, la madre de *Kent* nos lo dará.
33- Ganar el noveno enfrentamiento de *Hai Yo*.
34- Robarlo a un enemigo llamado *DoReMi Elf* en el paso del bosque de la ciudad *Greenhill*.
35- Después de que *Muse* sea reconquistada, comprarlo en esta ciudad en la tienda de *items* como objeto "especial".
36- Robarlo a un enemigo llamado *Hoghlands* dentro de *Rock Axe*.
37- Después de que *Rock Axe* se anexe, dentro de este castillo en la habitación de *Gorudo*.
38- Ganar el décimo enfrentamiento de *Hai Yo*.
39- Gremio (coprotagonista de ***Genso Suikoden I***) nos lo dará después de derrotar anteriormente a *Lester*.
40- Ganar el último combate de *Hai Yo*...

8- Estatua para el héroe del combate:

Tras conseguir reclutar a 101 personajes, *Jude* hará una estatua en una de las terrazas del castillo al héroe que más enemigos haya derrotado en el transcurso del juego.

Normalmente esta estatua posee la figura del Héroe de **Genso Suikoden II** ya que siempre lo llevamos en el grupo y suele ser el que más monstruos mata, pero también es posible dedicar esta estatua a todos los demás componentes del juego. Al personaje que le queramos dedicar la estatua, tendremos que llevarlo casi siempre en el grupo y luchar el más alto numero de veces con él, para que así derrote a muchos enemigos.

9- Buzón de sugerencias:

Al conseguir el castillo cuartel general, aparece una caja donde vas recibiendo cartas de los personajes del juego que tengas en ese momento. Estas cartas van llegando cada 5 o 10 minutos que pasen en el juego. A lo largo del juego, cada personaje puede mandar 3 tipos de mensajes diferentes. Una vez que te manda 3 cartas, ese personaje no vuelve a escribir más, pero si pensamos que el juego posee unos 108 personajes principales, pues tendríamos que haber recibido al terminar el juego 324 cartas diferentes.

Los mensajes que dejan los personajes son muy variados, como por ejemplo consejos, sugerencias, compra-ventas, sucesos graciosos, anotaciones, advertencias o simplemente estupideces varias; muy curioso.

Siempre que puedas, mira la caja por si te ha llegado alguna carta de tu personaje favorito a ver que te cuenta...

Esta especie de buzón se encuentra en el segundo piso, justo al lado de las escaleras (o el ascensor si lo tenemos)

10- En las noches del castillo... afloran los sentimientos de los personajes:

Hay momentos en el juego que puedes pasear de noche por el castillo. En estas ocasiones muchas veces puedes ver eventos especiales que cuentan y desvelan algunos sentimientos u opiniones de personajes que tengamos reclutados. Dependiendo del lugar del castillo adonde vayamos y con las personas que hablemos, pasaran unos eventos u otros.

Os recomiendo salvar antes de estos paseos nocturnos, ya que muchas veces al hablar con alguno de estos personajes la noche se termina automáticamente si tener opción a elegir entre seguir despierto o dormir.

11- Cambiar las ventanas de dialogo:

Cuando tengamos reclutado a *Tenkou*, podremos realizar esta curiosa opción.

Sólo tenemos que hablar con este personaje que se encuentra en uno de los balcones del "castillo cuartel general".

En pantalla saldrá un menú que nos dará la opción de cambiar la ventana de diálogos de forma y color. Un detalle poco útil pero muy curioso.

12- Cambiar los efectos sonoros del juego:

Esta opción es muy parecida a la anterior, pero esta vez nos servirá para cambiar los sonidos "*SFX*" del juego.

Tendremos que tener reclutado a *Connell* que se encontrará junto al personaje anteriormente comentado.

En pantalla saldrá un menú donde podremos observar a multitud de duendecillos "*DoReMi*" dando vueltas. Según al que elijamos, los efectos de dialogo, opciones, menús y demás serán cambiados por otros que en muchas ocasiones llegan a ser ridículos pero altamente graciosos.

Otra opción poco útil pero igualmente curiosa.

13- El gran detective Richmond:

Este punto es importantísimo para poder conseguir a todos los personajes del juego (si no disponemos de una guía como esta...) ya que este personaje a cambio de dinero irá investigando sobre las vidas de las 108 estrellas del destino y



Buzón de sugerencias



Cambiar las ventanas del dialogo



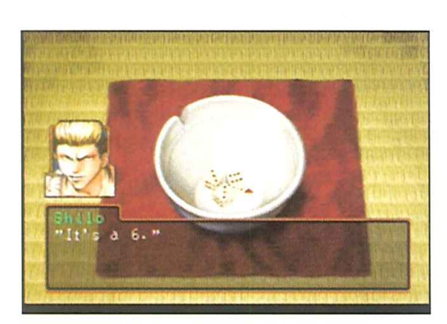
Cambiar los efectos sonoros



El gran detective Richmond



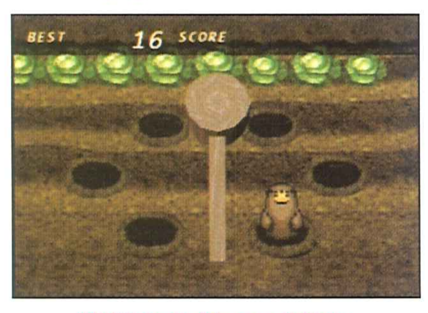
El gran detective Richmond



Mini-juegos: Chinchirorin


Mini-juegos: Pesca en el puerto


Mini-juegos: Dance Dance Dance!!



Mini-juegos: A la caza del topo


Mini-juegos: ¡Todos a escalar!

nos dará suculentas pistas que nos harán posible reclutar a muchos de ellos.

De todas maneras, aunque tengáis a todos los personajes, es muy interesante utilizar a *Richmond* ya que os enteraréis de los detalles más íntimos de todos los personajes y entenderéis mucho mejor la historia del juego en general. Por lo tanto, os recomiendo que descubráis todos los secretos de las 108 estrellas del destino, que este detective cobra muy barato por sus investigaciones (de 100 a 400 *potch*... una miseria).

Mini-juegos que podemos encontrar en el "castillo cuartel general":

1- Chinchirorin:

Este juego consiste en echar una partida de dados contra *Shilo* (lógicamente tenemos que tener reclutado a este personaje).

Las reglas son muy fáciles: lo que tenemos que hacer es tirar dentro de un cuenco tres dados, y gana el que mayor puntuación saque, así de sencillo.

Podemos apostar un máximo de 3.000 *potch* y sólo tenemos que tener cuidado de que al tirar los dados, estos no se salgan del cuenco o perderemos directamente.

Este juego es una manera fácil de ganar mucho dinero, pero realmente más que otra cosa hay que tener suerte y nada más.

2- De pesca en el puerto:

Después de reclutar a *Yam Koo*, podremos ir al puerto del castillo y echarnos unas apacibles horas de pesca.

El mini-juego es bien sencillo; consiste en sentarse, tirar el anzuelo al agua y esperar a que piquen. Cuando esto ocurra tendremos que darle rápidamente al botón "X" sin salirnos de una marca movible que veremos en la parte derecha de la pantalla.

Si conseguimos sacar la pieza del agua podremos elegir entre guardarla y ganar dinero según el peso de la captura o bien reservarla para cocinar, en tal caso después podremos deleitarnos con la captura en el restaurante de *Hai Yo*.

Las piezas que podemos capturar van desde un suculento salmón hasta una típica bota perdida en los fondos del océano.

3- Dance Dance Dance!!!:

Después de reclutar a *Karen*, podremos ir al teatro del castillo y marcarnos un bailecito con ella.

El juego consiste en ir recordando los pasos de baile que dé *Karen* y luego repetirlos nosotros siguiendo perfectamente el ritmo.

Cada movimiento de baile está ligado a un botón del pad, llegando en niveles altos (cinco en total) a tener que recordar una lista muy alta de combinaciones de botones para realizar el baile correctamente.

Las tres primeras veces que ganemos este mini-juego, obtendremos 3 estatuas de *Karen* (para los baños públicos) y las dos siguientes obtendremos 2 pinturas de *Karen* (también para los baños). Estos objetos no se pueden conseguir en ningún otro sitio.

Un truco muy bueno para poder realizar con éxito estos bailes es darle al botón *select* antes de empezar a bailar. De esta manera saldrá en la pantalla un gráfico de un mando de PSX que nos mostrara en todo momento los botones correctos que tenemos que pulsar... muy pero que muy útil.

4- A la caza del topo:

Cuando tengamos reclutado a *Tony*, tendremos que dirigirnos a la zona de cultivo del "castillo cuartel general" y hablar con este personaje.

Después de esto tendremos la oportunidad de jugar a un mini-juego que consiste en golpear con un martillo de madera a numerosos topos que se quieren comer las plantaciones de verduras.

Tendremos la opción de escoger entre cuatro modos de juego: fácil, normal, difícil y extremo, cada uno de ellos con sus propias características.

En este mini-juego podremos conseguir objetos que no se encuentran en ningún otro punto del juego (sobretodo sí jugamos en el modo extremo).

5- ¡Todos a escalar!:

Cerca del restaurante de *Hai Yo* encontraremos unas verjas que nos llevan a un balcón donde se tiende la ropa.

En este lugar encontraremos a un soldado que nos dará opción a jugar a este curioso mini-juego.

El juego consiste en escalar una montaña subiendo por unas cuerdas.

Tendremos que ganar a dos copias del Héroe que intentarán llegar a la cima antes que nosotros.

Para conseguir esto tenemos que tirar un dado, y según la puntuación que saquemos subiremos más o menos.

El problema viene si en la tirada del dado sale un "uno rojo" ya que *Mukumuku* saldrá volando y nos tirara de la cuerda llegando justamente hasta donde empezamos.

Para que esto no ocurra, tendremos que dejar cada cierto tiempo unos lazos atados a la cuerda que harán de seguro de caída, ya que si por ejemplo ponemos uno de estos lazos en la mitad del recorrido y nos sale un "uno rojo" sólo caeremos hasta donde pusimos el lazo. Pero poner el lazo consume un turno que pueden utilizar los clones para ganarte...

En este mini-juego también se pueden ganar objetos exclusivos que no se encuentran en ningún otro punto del juego.

Eventos especiales ocurridos fuera del "castillo cuartel general":

1- Staff a todo color

Justo después de que el campamento sea atacado y el Héroe y *Jowy* realizan la marca de lealtad en la roca (al principio de la partida), tendremos dos opciones, saltar por el acantilado o quedarnos y luchar contra grupos de soldados.

Si elegimos saltar, el "*staff*" que sale justo después que muestra a nuestros protagonistas de niños y los nombres de los programadores, directores y demás saldrá en amarillo pálido y negro, es decir, sin color.

Por el contrario, si elegimos luchar contra los grupos de soldados, podremos hacer que el "*staff*" salga a todo color. Esto se consigue luchando justamente contra 108 grupos de soldados (ni uno más ni uno menos). Al derrotar al grupo que haga los 108 tendremos que saltar inmediatamente y conseguiremos este curiosísimo detalle.

2- Trading Shop; como ganar mucho dinero y timar a los pobres aldeanos:

En casi todos los poblados y ciudades de este juego, podremos encontrar las llamadas *Trading Shop* en las que podremos comprar y vender objetos raros y "especiales".

Si tenemos un poco de ojo, podremos ganar mucho dinero con estas tiendas. El truco es el siguiente:

Cada vez que entremos en un nuevo poblado, hablar con todos los aldeanos ya que alguno de ellos nos soltará disimuladamente algún tipo de producto que es raro de encontrar por las cercanías.

Para conseguir más información, entrar en las *Trading Shop* de cada ciudad y mirar que cosas tienen y que cosas no tienen.

De esta manera podremos hacernos una lista de objetos, comida o especias que sean difíciles de encontrar por la zona donde estemos. Es entonces cuando tenemos que viajar a otros poblados donde esos objetos sean muy comunes y comprarlos a precios muy bajos. Después llevarlos a los lugares donde son difíciles de encontrar y venderlos en las *Trading Shop* adecuadas. De esta manera ganaremos bastante dinero (en algunas ocasiones verdaderas millonadas). También de esta manera iremos cogiéndole el truquillo a estos intercambios ya que una de las 108 estrellas del destino requerirá realizar algo parecido.

3- Viki y las escaleras bloqueadas:

En la tienda de Items situada en *Radat*, observaremos que una mujer no nos deja subir al segundo piso de la tienda.

La clave para acceder a esta habitación la tiene *Viki*.

Viki es una maga (una de las 108 estrellas del destino) que nos sirve para teletransportarnos a bastantes lugares del juego instantáneamente.

Pues bien, si estamos acostumbrados a utilizar con frecuencia a este personaje, podremos observar que de vez en cuando nos deja en lugares que no le hemos pedido, como en lo alto de "Wind Cave" o cualquier otro lugar raro (la pobre tiene todavía mucho que aprender...)

En una de estas equivocaciones nos dejará en el segundo piso de la tienda de *Items*, pudiendo así coger varios objetos exclusivos de este lugar (muy útiles).

4- Valeria VS Anita:

Existen dos maneras diferentes de reclutar a Anita, una es la normal que consiste es cumplir todos los caprichos de ésta y darle los objetos que nos pide.

La segunda y oculta es llevar en nuestro grupo a *Valeria*. De esta manera podremos observar como estos dos personajes realizan una dura batalla, descubriéndose al final que son grandes amigas.

5- Killy y Lorelai "seguidores de una cultura perdida":

En el momento en que consigamos reclutar a *Killy*, tendremos que llevar en el grupo a *Lorelai*. De esta manera podremos observar una conversación oculta que muestra la discusión entre estos dos personajes originada por su pasión ante la cultura perdida "*Sindal*" (es difícil tener en este momento a *Killy* reclutado)

6- Conseguir que la imagen final salga a color:

Para poder ver la última imagen del juego a color, tendremos que hacer lo siguiente:

Después de derrotar al enemigo final, ir a la casa del Héroe y desenterrar un "tesoro" que escondieron él y *Jowy* cuando eran niños, compuesto por una preciosa foto y una Runa muy pero que muy útil.

Este "tesoro" se encuentra enterrado a los pies de un gran árbol en el jardín de la casa.

Magias combinadas - listado de uniones:

En ***Genso Suikoden II*** se pueden realizar magias en los combates como en cualquier juego de rol, pero un detalle hace especial este punto, ya que podremos realizar combinaciones de personajes que harán un ataque uniendo sus fuerzas y que lógicamente no podremos realizar de otra manera. Es decir, que si unimos por ejemplo al Héroe y a *Jowy*, realizarán un ataque conjuntamente exclusivo de la unión de estos dos personajes. El listado completo de uniones de personajes para realizar



Trading Shop

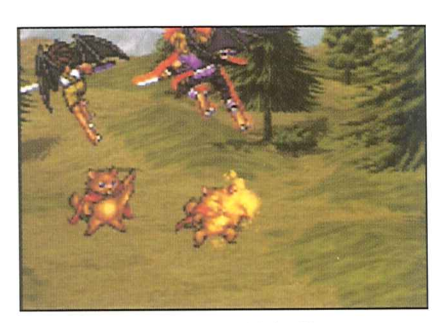


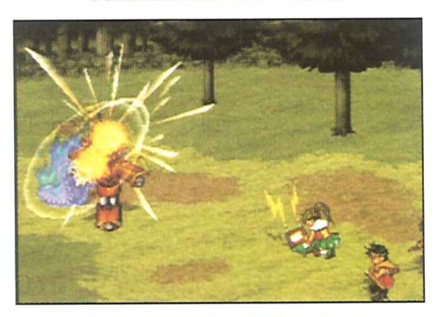
Viki y las escaleras bloqueadas


Combinaciones: Héroe + Nanami


Combinaciones: Viktor + Flik


Combinaciones: Flik + Nina


Combinaciones: Sid + Chaco


Combinaciones: Meg + Gadget


Combinaciones: Rina + Eilie + Bolgan


Combinaciones: Hix - Tengaar


Combinaciones: GenGen + Gabocha

magias especiales es el siguiente:

1-Héroe=*Jowy*/**2**-*Rina=Eilie=Bolgan*/ **3**-Héroe=*Nanami*/**4**-*Viktor=Flik*/ **5**-*Kinnison=Shiro*/**6**-*GenGen=Shiro*/ **7**-*Gabocha=Shiro*/**8**-*Rikimaru=Amada*/ **9**-*Hix=Tengaar*/**10**-*GenGen=Gabocha*/ **11**-*Flik=Nina*/**12**-*Freed Y.=Yoshino*/ **13**-*Anita=Valeria*/**14**-*Kasumi=Mondo*/ **15**-*Camus=Miklotov*/ **16**-*Camus=Miklotov=Flik*/ **17**-*Tsai=Tomo*/**18**-Héroe=*Hoi*/ **19**-*Tengaar=Meg=Millie*/ **20**-*Bolgan=Gantetsu=LongChanChan*/ **21**-*Koyu=Gijimu=Lo Won*/ **22**-*Sid=Chaco*/**23**-*Simone=Vincent*/ **24**-*Meg=Gadget*/**25**-*Kinnison=Ayda*/ **26**-*Kinnisin=Stallion*/**27**-*Feather=Sigfried*/ **28**-*Feather=Sigfried=Badeaux*/ **29**-*Hanna=Oulan*/ **30**-*Wakaba=LongChanChan*/ **31**-*Bolgan=Bob=Sierra*/ **32**-*Abizboah=Rulodia*/**33**-*Viki=Rulodia*/ **34**-*Viki=Abizboah*/ **35**- *Mukumuku=Makumaku= Mikumiku=Mekumeku=Mokumoku*/ **36**-Héroe(***Suiko II***)=Héroe(**Suikoden I**)/ **37**-*Luc=Futch=Sasuke*/ **38**-*Kasumi=Rina=Karen*/ **39**-*Kasumi=Rina=Lorelai*/ **40**-*Kasumi=Karen=Lorelai*/ **41**-*Rina=Karen=Lorelai*/ **42**-*Kasumi=Rina=Karen*/**43**-*Shin=Genshu*.

Runas Mágicas:

A lo largo del juego podremos obtener gran multitud de Runas que sirven para poder realizar magias especiales equipándolas a los personajes y armas.

Los efectos y ataques de estas Runas son muy variados, pero totalmente necesarios para poder vencer a los enemigos de este juego, por lo que tener cuidado y equipar con sabiduría estas poderosas aliadas.

El listado completo de Runas es el siguiente: (NOTA: nombres de la versión americana)

1-*Bright Shield Rune*/**2**-*Black Sword Rune*/**3**-*Soul Eater*/**4**-*True Wind Rune*/**5**-*Fire Rune*/**6**-*Rage Rune*/**7**-*Water Rune*/**8**-*Flowing Rune*/**9**-*Wind Rune*/**10**-*Cyclone Rune*/**11**-*Earth Rune*/**12**-*Mother Earth Rune*/**13**-*Lightning Rune*/**14**-*Thunder Rune*/**15**-*Resurrection Rune*/**16**-*Darkness Rune*/**17**-*Blinking Rune*/**18**-*Blue Gate Rune*/**19**-*White Saint Rune*/**20**-*True Holy Rune*/**21**-*Angry Dragon Rune*/**22**-*Falcon Rune*/**23**-*Fire Breath Rune*/**24**-*Fire Dragon Rune*/**25**-*Groundhog Rune*/**26**-*Howling Rune*/**27**-*Mayfly Rune*/**28**-*Rabid Fang Rune*/**29**-*Shining Wind Rune*/**30**-*Shrike Rune*/**31**-*Spider Slay Rune*/**32**-*Swallow Rune*/**33**-*Trick Rune*/**34**-*Twin Ring Rune*/**35**-*White Tiger Rune*/**36**-*Gozz Rune*/**37**-*Great Hawk Rune*/**38**-*Kite Rune*/**39**-*Lion Rune*/**40**-*Pixie Rune*/**41**-*Titan Rune*/**42**-*Unicorn Rune*/**43**-*Viper Rune*/**44**-*Down Rune*/**45**-*Exertion Rune*/**46**-*Fire Lizard Rune*/**47**-*Friendship Rune*/**48**-*Hunter Rune*/**49**-*Magic Drain Rune*/**50**-*Poison Rune*/**51**-*Silence Rune*/**52**-*Sleep Rune*/**53**-*Technique Rune*/**54**-*Balance Rune*/**55**-*Barrier Rune*/**56**-*Champion's Rune*/**57**-*Chimera Rune*/**58**-*Counter Rune*/**59**-*Double Beat Rune*/**60**-*Double-Strike Rune*/**61**-*Draining Rune*/**62**-*Fire Sealing Rune*/**63**-*Fortune Rune*/**64**-*Fury Rune*/**65**-*Gale Rune*/**66**-*Killer Rune*/**67**-*Knight Rune*/**68**-*Medicine Rune*/**69**-*Prosperity Rune*/**70**-*Skunk Rune*/**71**-*Slyph Rune*/**72**-*Spark Rune*/**73**-*Sunbeam Rune*/**74**-*Violence Rune*/**75**-*Waking Rune*/**76**-*Warrior Rune*/**77**-*Wizard Rune*.

ATENCIÓN: DE AQUÍ EN ADELANTE SE COMENTAN ASPECTOS DEL JUEGO QUE PUEDEN DESVELAR SUCESOS Y ACONTECIMIENTOS QUE QUIZÁS NO OS GUSTE SABER ANTES DE TERMINAR EL JUEGO, POR LO QUE SI NO QUERÉIS CONOCER TODAVÍA LOS DISTINTOS FINALES Y DEMÁS DETALLES NO SIGÁIS LEYENDO.

Aclaraciones varias y secretos sobre Genso Suikoden II:

1- La inevitable muerte de Kiba:

Este personaje tiene que morir en el juego a la fuerza y es imposible salvarlo.

Ya que *Kiba* es una de las 108 estrellas del destino, podréis pensar que es imposible ver el final verdadero, pero no es así, ya que este suceso es inevitable y el juego no os contará la perdida de este personaje, por lo que no influye en absoluto en el proceso posterior ni en los hechos finales.

2- Es posible salvar a Ridley:

Durante la "batalla épica" numero 8, el ejército contrario capturara a *Ridley*; este hecho puede ser cambiado.

Para poder hacer esto primeramente tenemos que tener una suerte bastante considerable y después saber proteger perfectamente el batallón de este personaje.

Si lo conseguimos podremos pasar por alto todo el evento siguiente que trata sobre la captura de este personaje.

Realmente no sirve de mucho, pero si lo conseguís podréis vacilar de lo buenos que sois jugando al ***Suikoden II***.

3- La elección entre Kasumi o Valeria:

Cuando entremos en *Rokkaku* por primera vez, nos encontraremos con dos estrellas del destino diferentes, una es *Kasumi* y otra es *Valeria* (las dos personajes también aparecidas en ***Suikoden I***).

Sólo podremos elegir a uno de estos personajes y el otro será absolutamente imposible de reclutar.

Esto no es problema ya que escojamos a uno u a otro no influirá en la historia posterior del juego y podremos conseguir igualmente a las 108 estrellas del destino, ya que por decirlo de algún modo, en el

juego nos encontramos con 109, pero al tener que elegir entre *Kasumi* o *Valeria* se queda justamente en los 108 que necesitamos.

4- Final oculto de Kinninson "¿se enamora?":
Si conseguimos reclutar a los cuatro amigos de *Mukumuku*, el final de *Kinninson* será diferente.

5- La gran decisión: seguir luchando o dejarlo todo...
Justo después de la visita sorpresa de *Neclord* en el poblado *Tinto*, nos quedaremos a dormir esa noche allí.
Si visitamos en la madrugada a nuestra hermana, ésta nos dirá que está cansada de tanta lucha y guerra y que le encantaría dejarlo todo y vivir en paz muy lejos de todo lo conocido.
Podemos elegir dos opciones, entrar en razón con *Nanami* y hacerla ver que esa postura es equivocada o hacerla caso y huir esa misma noche.
Si elegimos esta última opción, veremos una sub-historia (bastante larga).
Mejor que contarla yo, prefiero que la veáis vosotros mismos... tal vez ésta sea la vida más acertada para el Héroe y *Nanami*...... ¿o no?

6- Nivel oculto de amistad entre personajes:
Existe una sección oculta que es imposible de ver dentro del juego y que indica los datos de amistad entre los personajes que vamos reclutando.
Esta amistad se mide según el tiempo que tengamos unidos en nuestro grupo a los distintos personajes del juego.
También influyen las contestaciones que elijamos a lo largo del juego, es decir, cuando nos dé opción a varios diálogos diferentes, elegid siempre alguno que sepáis que es correcto o por lo menos agradable para la persona que os pregunte.
Otro aspecto que influye es si los personajes que llevamos en el grupo han muerto con excesiva frecuencia durante los combates.
Estos "datos ocultos de amistad" son muy importantes, ya que si nos llevamos muy mal con *Nanami* y nunca la tenemos en el grupo, aunque consigamos todos los requisitos para acceder al "final bueno" éste no saldrá...

7- Distintos finales posibles en Genso Suikoden II:
En este juego podemos tener opción a ver tres finales totalmente diferentes, uno totalmente horrible, otro muy malo y el último y verdadero que es maravilloso.

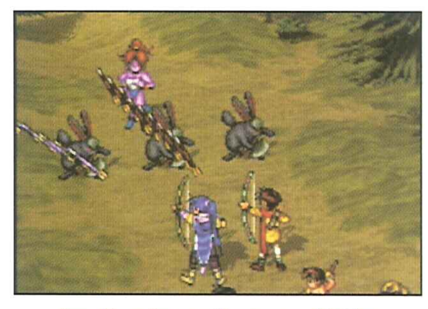
A) *Final muy malo:*
Se consigue terminando el juego sin haber reclutado a todas las estrellas del destino (108) (*Nanami* muere irremediablemente).

B) *Final malo:*
Se consigue habiendo conseguido reclutar a todas las estrellas del destino pero matando en el enfrentamiento final a *Jowy*.
Para realizar esto, tendremos que dirigirnos justo después de derrotar al monstruo final al punto donde el Héroe y *Jowy* realizaron una marca de amistad y unión...
Al llegar a este punto tendremos que enfrentarnos contra *Jowy* y derrotarlo en un duelo a muerte (igualmente *Nanami* muere irremediablemente).

C) *Final verdadero: "¡¡¡¡¡¡¡Nanami Viveeeeeee!!!!!!!":*
Conseguir este final no es nada fácil. Primeramente tenemos que haber conseguido reclutar a las 108 estrellas del destino y no haber perdido en las "luchas épicas" a ningún personaje por muerte.
Si tenemos estos dos requisitos vamos por buen camino para salvar a *Nanami* y ver el final bueno.
Después de esto, tendremos que tener una partida grabada justo antes de realizar el evento de la quema de la bandera del castillo *RockAxe*, donde tendremos que llevar a la fuerza en nuestro grupo a *Nanami*.
En la escena donde nos encontramos con *Jowy*, a *Nanami* le dispararan varias flechas que aparentemente la mataran.
Pues bien, justo cuando le disparen las flechas a *Nanami* tenemos que escoger muy rápidamente entre dos opciones de dialogo diferentes, una es "¡¡¡*Nanami*!!!" y la otra es "¡¡¡cuidado!!!".
La correcta es "¡¡¡*Nanami*!!!". Justo después de esto, todo seguirá igual, es decir, que las flechas le darán de lleno a *Nanami* y supuestamente morirá, pero un pequeño detalle nos indicará si este evento especial lo hemos realizado correctamente.
El cambio es el siguiente: ya de vuelta al "castillo cuartel general" cuando todos esperan en la puerta de la enfermería a que salga el doctor *Huan*, todo será igual menos el pequeño detalle de que éste llamará a Shu para que entre en la habitación para algo... después sigue tu aventura llegando al final y derrotando al último monstruo.
Después de esto, dirígete donde está Jowy (al igual que en el final malo) y enfréntate a él, pero esta vez no le ataques ninguna vez por mucho que insista. Pasado un rato cesará de luchar y podrás admirar el maravilloso final verdadero donde el Héroe, *Nanami* y *Jowy* partirán en un viaje en busca de su verdadero destino, unidos por fin y para siempre...

CODEC OFF..........

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com


Combinaciones: Kinnison + Stallion


Combinaciones: Héroe + Jowy



Reencuentro con Jowy



Combate final


Nanami



Tanto el ***Salón del Manga de Jerez 2000*** como la edición de este año del ***Salón Internacional del Cómic de Granada*** han demostrado, con las buenas cifras que en ambos se han barajado, que el mundo de la viñeta, la animación y, por qué no, del videojuego cada vez tienen más importancia dentro del panorama cultural de este país (*jajaja, suena como si le importásemos un pito a alguien*).

Dos formas diferentes de plantear una reunión de *frikis* (*y familias aburridas*) como dos son las formas de entender un tipo de ocio cada vez más plural.

V SALÓN INTERNACIONAL DEL CÓMIC DE GRANADA





Arriba: Conferencia de Junko Ito   Abajo: Curso de Go



No es que sea un ***Salón del Manga*** como el de Barcelona pero gracias a algunos aficionados de Granada el manganime siempre ha tenido cierto protagonismo en cada edición.

La edición de este año ha sido la más ambiciosa y ha movilizado a, según cifras oficiales, 43.000 personas.

En esta quinta edición el manganime ha tenido algo de protagonismo, ya que los organizadores contaron con un intermediario que les puso en contacto con autores que muchos querrían para sus jornadas. Al final tuvimos la ocasión de tener los autógrafos de *Kazuko Tadano* (diseñadora del anime de ***Sailor Moon***) que firmó tomos, posters y, sobre todo, fotocopias) y *Junco Ito* que, además de ser una persona encantadora, es la presidenta de la compañía **A-Girl** que, entre otras, lleva la exclusiva de *Buichi Terasawa* que, para los que llevéis poco en esto, es el creador de ***Cobra*** y pionero en la creación de manga por ordenador. En su charla, además de pasarlo bien, fuimos obsequiados con tomos de *Shoujo manga* (*como fuimos bastantes nos los tuvimos que jugar a Piedra-Papel-Tijera...me gané un* ***Chorus*** ^_^)

También hubo exposiciones de *Kyosuke Fujisima* (***Ah!My Goddess***, ***You´re under arrest!***) y algo de representación *friki* en forma de disfraces de ***FF7*** y ***Ranma***.

Por lo demás...fue un salón del cómic de esos en los que un *Otaku* como yo se aburre sobremanera -_-. La noticia triste es que lo más probable es que, por falta de apoyo de las instituciones granadinas, es posible que el salón se marche a otra ciudad *(Sevilla me dicen por aquí...)*. Una lástima pues parece que la cosa empezaba a animarse.





SALÓN MANGA JEREZ 2000

En su día *Alessandra Moura "Chiisai"* (*a la que desde* **Loading** *damos la enhorabuena tardía por su "reciente" maternidad* ^^) demostró que (casi) una sola persona podía montar unas jornadas de escándalo.

En Jerez ha quedado de manifiesto que si lo que se juntan son un centenar de personas entre colaboradores y organizadores se puede armar LA DE DIOS!!.

Nuestros amigos de *Otaku Shin* (, *si os funciona la página fuera de Jerez dad gracias* ^_~) han logrado en sus primeras jornadas movilizar a más de 10000 personas (según los organizadores apenas esperaban 6000 asistentes) en un festejo sufragado con un milloncejo de pesetas por el Ayuntamiento.

Ha sido sin duda la reunión de *Otakus* con más peso en lo que llevamos de año y no es para menos pues, amigos, esta gente se lo ha currado a base de bien. Por poneros un ejemplo, a título personal, os diré que muy pocas poquitas veces se nos han dado a los visitantes de fuera tantas facilidades de alojamiento. Además de facilitarnos direcciones de albergues como suele ser costumbre, llegaron a acuerdos con varios hoteles para hacernos suculentos descuentos con lo que por apenas 200 pesetas más de lo que costaba el albergue muchos estuvimos en hoteles de dos estrellas con baño y televisiones de 21 pulgadas en las que enchufar nuestras consolas hasta altas horas de la madrugada *(Jejeje, como si no fuera bastante tener, entre redactores de Loading y viciosos de lo japo, a unas 20 personas metidas en una habitación se nos ocurrió la feliz idea de llamar a otros 10 del hotel de al lado a los que, obviamente pues eran las 4 A.M. no dejaron entrar* ^__^).

Proyecciones y charlas

Contamos con dos "salas" en las que pudimos disfrutar (según el programa) entre MUCHAS más de ***Nausicaa***, ***X***, ***Slayers The Movie***, ***Fushigi Yuugi***, ***Otaku no Video***, ***Golden Boy***, ***Shin KOR***, ***Video Girl Ai***, ***Utena*** y (!!!) ***End of Evangelion***.

En las que yo estuve la calidad de audición estaba bastante bien y el tamaño de las pantallas era notable aunque resultó algo frustrante que algún que otro organizador prepotente le diese por cortar ***Otaku no Video*** o que, según me dijeron, no llegasen a proyectar los prometidos e impagables anuncios publicitarios japoneses; aunque este tipo de cosas siempre pasan.

Charlas solo hubo una y consistió en ruegos y preguntas a organizadores e invitados (como *Lázaro Muñoz*, que se dejó caer por allí) que comenzó como tenía que comenzar (preguntas típicas) y que acabó como debía acabar (*Hentai* SI, *Hentai* NO).

Talleres y cosas así ^^

Probablemente el punto más exitoso de estas jornadas fueron la cantidad de actividades que uno podía llegar a realizar. Allí no había quien se aburriese y así lo decían todos aquellos que pasaban por el Curso de *GO* que estaba siempre abarrotado hasta tal punto que en dos días no pude jugar ni una partida.

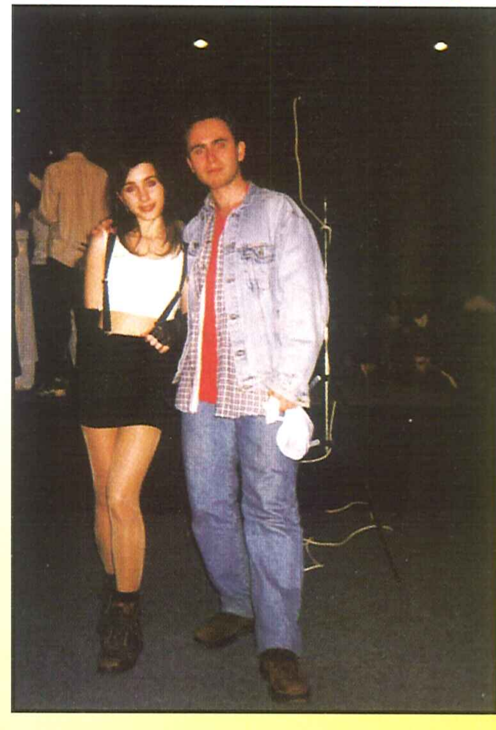
Cultura japonesa no faltó y así lo demostraron los talleres de *Origami (papiroflexia a la japonesa)*, la degustación de comida japonesa, la demostración de *Ikebana* (arte floral japonés) o la exposición *Kiyosu*.

Tampoco faltaron las originales exposiciones de Bonsais e incluso había un jardín japonés al completo.
Igualmente raro fue el *Otaku* que no se dejó caer por el stand de maquetismo.

Y por *frikadas* que no quedase:



Arriba: Jugones dale que te pego con el Dancing Stage...
Abajo: Tenemos unas lectoras que no nos merecemos ^-^





desde un improvisado stand dedicado a la escritura tradicional japonesa que reunió a decenas y decenas de personas hasta un concurso de comer con palillos ^_^.

Sin olvidar el macro-stand dedicado a la gente a la que le apetecía dibujar un rato; que pudo hacerlo en compañía de: *Vanessa Durán*, cuya presencia incluso hizo derramar alguna lágrima de emoción.

Karaoke

De 12 de la mañana a 12 de la noche pudimos escuchar a *Otakus* berreando y pudimos deleitarnos con las voces de algunas de las más angelicales voces femeninas que en varias ocasiones nos hicieron dejar lo que estábamos haciendo para volver la vista hacia la *DiscOtaku* que llevaba un animador / Dj disfrazado de *Lain*.

Hubo al menos diez premios de Karaoke ya que, como ya os digo, el nivel fue sorprendentemente alto y antes que olvidarme de alguno prefiero obviarlos a todos.

Disfraces

Medio centenar de *Otakus* disfrazados dieron un soplo de aire fresco a este salón. Y es que, amigos, tuvimos de todo, disfraces de ***FF7***, un elenco de ***FF8*** al completo, ***Sailor Moons*** y disfraces de ***Rurouni Kenshin*** a saco, ***Slayers***, ***Pokemon***, una *Iori* (***I´´s***), un *Porco Rosso*, algún *Goku* en 4° grado, un *Trunks*, chicas con vistosos kimonos y muchas, pero muchas *Card Captors* (*que recuerdos ^_^!!*). Algunos de los mejores podéis ver aquí mismo.

Si, hubo premios, y bastante jugosos para los muchos ganadores.

Stands y videojuegos

Tal vez el punto más flojo del salón fue la escasa variedad de merchandising ya que las pocas rarezas que había volaron el primer día.

El stand que partió fue el de *I-Man* poniendo a disposición de todos tanto una **PlayStation 2** como dos *Dancing Stages* con el ***Dance Dance Revolution 2nd MIX*** en la que todo el que quería podía echarse un baile ^_^.

Respecto al tema de concurso de Videojuegos...UN MAMONEO VERGONZOSO. Había pocos concursos que, además de terminar tarde y cargarse la entrega de premios, estaban de un amañado que DABA ASCO. No pude aguantar más de 20 minutos viendo como uno de los organizadores de aquellos (*pensando más con los genitales que con otra cosa*) pretendía descalificar a varios jugones que se tenían que enfrentar a alguna chica que le subía la líbido a este personajillo. Algo realmente vergonzoso que eclipsó el triste hecho de que los concursos fueran del triste ***RollCage 2*** y del ***Ergheiz*** (*bueno, éste mola*).

Tito Juli

Si hubo un personaje digno de mención en estas jornadas fue "*El Tito Juli*" que, ataviado con un disfraz de ***Mazinger Z*** elaborado con un rollo de papel higiénico y una caja de *Telepizza*, levantó pasiones berreando el conocido *Opening*.

Impresión general y Agradecimientos

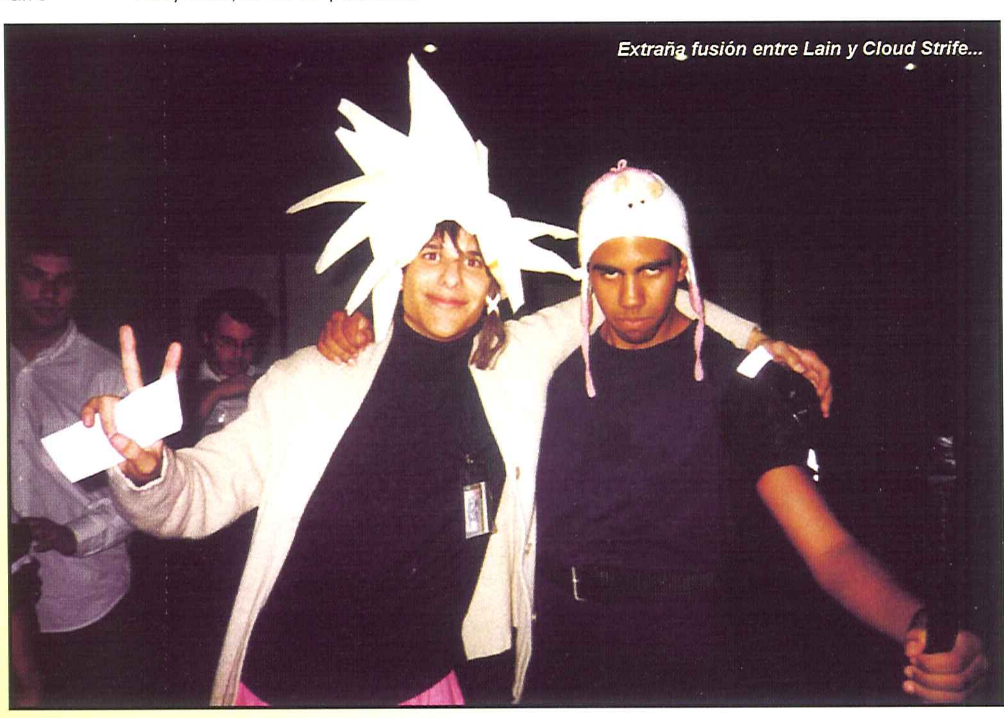
Estas jornadas me han sorprendido como pocas. El buen rollo y un espíritu *Otaku* duraron los tres días que duró el evento.

Fue también un día grande para ***Loading*** pues varios redactores (tanto de la revista como de la página no oficial) pudimos vernos las caras y berrear en familia (*Sampaguita!!^^*)

A nivel personal no puedo finalizar esta crónica sin mandar la enhorabuena de ***Loading*** a la gente de ***Otaku Shin***, a la gente de ***AKUMA,*** a los organizadores que se me han pasado y a una persona que nos demostró a muchos con sus dos disfraces, su exposición de dibujos, sus intervenciones en el Karaoke ("*Your Eyes on me*" a capella, Sugoi!) y, sobre todo, su simpatía que ser *Otaku* es más que un hobby. (María, va para ti este artículo ^_~).

El año que viene (algo más tarde) nos volveremos a ver todos las caras en una edición con tres veces más presupuesto (*más tiendas* ^^) . No faltéis.

Amano
amano_ai@retemail.es

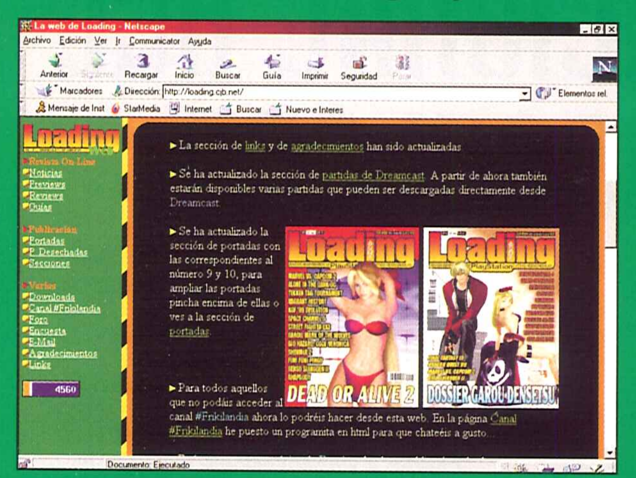

Extraña fusión entre Lain y Cloud Strife...

NO SEAS EL ÚLTIMO EN ENTERARTE DE TODO...

Loading Web

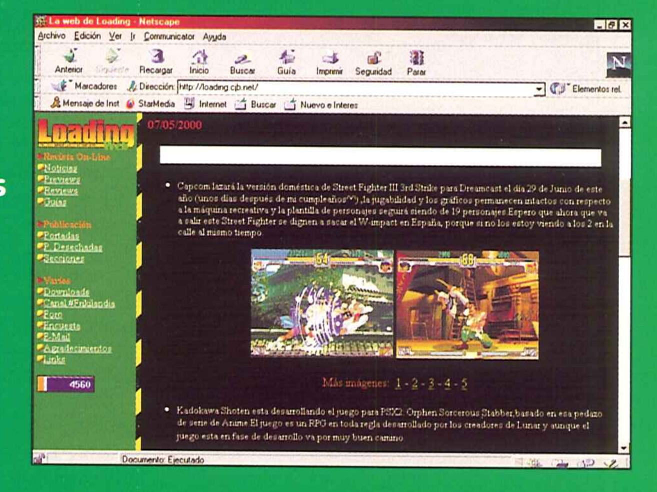
NOTICIARIO INDEPENDIENTE SOBRE VIDEOJUEGOS

http://loading.cjb.net



Tomando como base nuestra publicación, se ha creado una web no oficial destinada a ofrecer una visión imparcial sobre el mundo de los videojuegos. Loading Web tiene como finalidad llegar hasta el público que, como vosotros, lectores habituales, busca algo más...

En ella podréis encontrar una sección de noticias de actualidad, acompañadas por reportajes de los juegos más interesantes del mercado de importación que han aparecido, o tienen fecha próxima (no se tratan de los mismos artículos que aparecen en la revista).



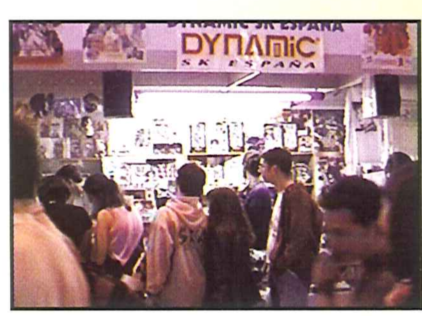


Guías de juegos de lucha, encuestas, un foro abierto en el que podrás participar exponiendo tus opiniones, y por último podrás acceder a chatear desde un apartado que hemos preparado para que no falte absolutamente nadie.

¿A qué estás esperando?









SALÓN INTERNACIONAL DEL CÓMIC DE BARCELONA



¡¡Menuda figura de Tifa!! Joer, quién hubiese tenido pelas para hacerse con ella.. sigh! T_T

Otro año más el nuevo salón del cómic llegó y se fue tan pancho. Pos fale. He aquí una breve reseña de lo que ha sido uno de los salones del cómic más penosos de cuantos he asistido.

Con una fe increíble por encontrar un evento mejorado respecto a años anteriores, parte del equipo de **Loading** se trasladó hasta la *Estación de Francia* para hacer frente los días 4 al 7 de Mayo a la última edición del ***Salón del Cómic de Barcelona***.

Más de lo mismo fue lo que allí encontramos. Como siempre el atractivo principal de asistir al lugar fue verse con la gente de cada año y tratar de pasarlo bien (algo que, por supuesto, se ve duplicado en el *Salón del Manga*, ya que en éste no hay concurso de disfraces ni ningún tipo de *frikadas*).

Dejando a un lado la impresión general sobre la organización de actividades vamos a centrarnos en lo que pudimos encontrar allí, que es lo que realmente interesa.

Para empezar, **Ares Informática** volvía a montar un stand con sus últimos lanzamientos de quiosco. Junto al ***Extra KOF*** y el 9 de **Loading** se vendieron la nueva revista de cómic americano ***Top Comics***, el último número de ***Dokan*** y ***Nexus***, el número 2 de ***X-Parodies*** (dedicado a ***King of Fighters***) y finalmente una edición especial del último número de ***Minami*** en el que se regalaba una gorra con su logotipo. La gente echó de menos que no estuviese listo el número 3 de la revista ***Hentai***. Obviamente, por allí se nos pudo ver a todos los coordinadores de las revistas y a gran parte de sus redactores/colaboradores.

Quizá lo que más encontramos interesante fue la gran cantidad de figuras y maquetas relacionadas con el mundo de los videojuegos. Empezando por unas imponentes figuras de ***Street Fighter II*** y ***III***, seguidas por maquetas de ***Final Fantasy VII*** y ***VIII***, y acabando por unas figuras de *K'* y *Original Kyo* (cuyo precio se disparaba, siendo éstas de material con costes mínimos y venidas de Taiwan -o sea, un timo-).

Nada más. Lo siento por quienes esperaban un mega reportaje sobre el salón, pero no creo que merezca la pena citar más cosas que las que aquí se cuentan, ya que en lo que respecta a los temas de esta revista poco se puede decir.

Si queréis más información, en el CD tenéis una serie de vídeos que os he preparado con una cámara casera. ¡Toda una oportunidad para quienes nunca han asistido al salón del cómic!

Sólo espero que el del manga sea tan bueno como el pasado año.



¡¡Los del estudio Inu tuvieron la suerte de hacerse en Japón con una pistola del mundo Resident!!

Es algunos stand exponían consolas de última generación con los mejores juegos.

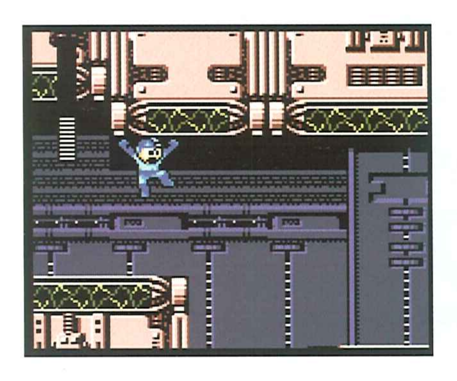


Mr.Karate
mrkarate@mixmail.com

EL OLVIDADO

MegaMan

GAME GEAR





Me encanta esta sección. Me encantan los juegos que aparecen aquí... pero de vez en cuando, también me encanta "salvar la situación" arreglando algún que otro desliz en pasados dossiers, como fue por ejemplo, el obviar este juegazo de *Megaman* para la pequeña **Game Gear** de **Sega**. Bueno, también se olvidaron las entregas de **PC**, como fueron ***Megaman 1***, ***Megaman 3*** y los ***Megaman X***, ***X3*** y ***X4***, pero bueno, estos son otra historia... ^_^

Por encargo de la compañía **U. S. Gold** (artífices entre otros bodrios de "joyas" de **Tiertex** como ***Strider 2*** o ***Indiana Jones***), y con la supervisión de **Capcom**, los programadores de **Freestyle Software Limited** realizaron en el año 94 una estupenda versión de la saga del héroe azul por excelencia, con el simple y justo nombre de ***Megaman***.

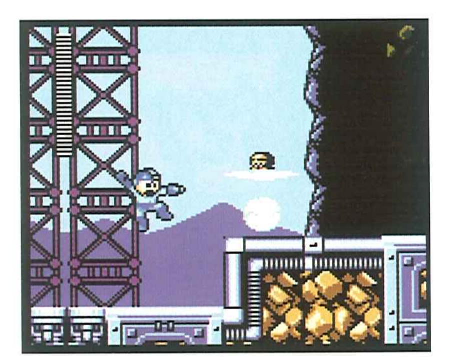
Aunque la pequeña intro nos cuenta mediante imágenes cinemáticas el origen de *Megaman*, el juego en sí está más bien basado en el ***Rockman World 4*** de **Game Boy**. Los brutos mecánicos a los que nos tendremos que enfrentar son, en un principio seleccionables: *Stoneman, Napalman, Brightman* y *Starman*, a los cuales se les añadirán *Waveman* y y*Toadman*, aparte del jefe de todos, el inefable *Doctor Willy*.

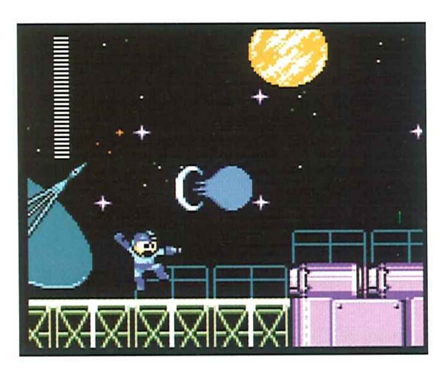
El trabajo técnico que los de **Freestyle** han hecho con este juego es digno de la propia **Capcom**.

Gráficamente supera de lejos a las versiones para **Nes**, con un uso de la paleta de colores digno del potencial de un juego de 16 bits, y que verdaderamente poco tienen que envidiar al magnífico ***The Willy Wars*** de **Megadrive**. Se podría decir que la estructura gráfica es la misma que en las entregas para **Game Boy** pero coloreadas aprovechando las capacidades en ese campo de la **Game Gear** (ay, que pena que tuviese tan magnífica consola esa pantalla tan... extraña). El apartado sonoro no es para tirar cohetes... personalmente, soy de los que bajan bastante el volumen en este juego, siendo en este campo mejores las *BSO* de la saga para la portátil de **Nintendo**.

Y claro, en lo que respecta a la jugabilidad, un ***Megaman*** es un ***Megaman***. Tan difícil de acabar como ver a la **3DO** triunfando en el mercado; la legendaria adicción que suelen provocar todos los juegos de esta saga no se ha perdido un ápice. Ese afán de avanzar sin parar, de morir una y otra vez con los infernales *final bosses* y de frustrarnos una y otra vez al ver que *Megaman* es incapaz de agacharse o apuntar hacia arriba lo han adaptado perfectamente a la pequeña gran portátil de **Sega** (un minuto de silencio, por favor...), algo digno de alabar cuando se trata de una conversión realizada por un grupo externo de programación no japonés.

Hoy en día difícil de encontrar como pocos; este cartucho de 4 megas es todo un prodigio para **Game Gear**, un juego que se convierte en imprescindible si tenéis esta consola, de lo mejor de su catálogo. Os recomiendo fervientemente que si aún sois usuarios de la pequeña chupa-pilas de **Sega**, busquéis como posesos esta pequeña maravilla... ¡aunque para ello tengáis que contratar al mismísimo *Indiana Jones*, hala!





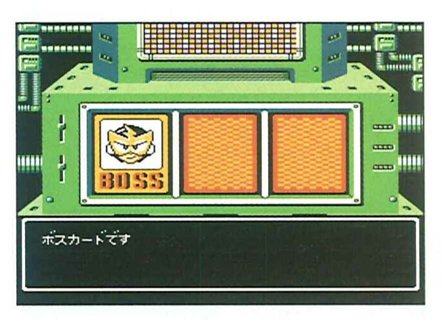
Spidey
joserparker@retemail.es

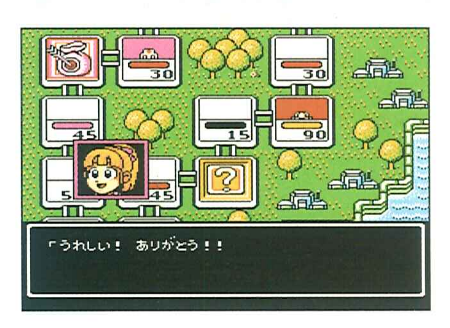
EL OLVIDADO

MegaMan ROCKBOARD









Si ha habido una saga que en sus numerosas encarnaciones haya tenido pocas, muy pocas variaciones en su desarrollo (por no decir nulas), ésta ha sido la de ***Rockman/Megaman***. Prácticamente todos los juegos aparecidos han seguido la misma exitosa línea de acción y plataformas que todos los amantes del arcade más puro han acogido con cariño y entusiasmo. Pero una de las excepciones a esa línea (además de los ya conocidos ***Rockman Soccer, Rockman Power Battle & Power Fighters, Rockman Battle and Chase, Super Adventure Rockman*** y los ***Rockman Dash,*** que son pocos dentro de una saga que abarca casi cuarenta títulos) es el aparecido en enero de 1993: ***RockBoard***, para la **Nintendo Entertainment System**.

Poco después de los magníficos ***Rockman 5*** de **NES** y ***Rockman World 3*** de **Game Boy**, hace su aparición este curioso cartucho de peculiar temática, por tratarse de un programa basado en los personajes de ***Megaman***. Siguiendo los esquemas de un juego de mesa al más puro estilo de "La Oca" o similares, ***Rockboard*** nos propone el dejarnos llevar a través de un tablero tomando el "control" de personajes como el *Doctor Willy* o el *Doctor Light* entre otros, mediante las aleatorias habilidades del azar. Así pues, tras seleccionar el número de jugadores y los personajes, nos dispondremos a jugar.

Pues bien, dado que el juego está en el idioma de *Toshiro Mifune*, poco nos enteraremos del supuesto argumento, aunque lo más preocupante es el no saber exactamente qué es lo que está pasando en el mismo. En fin, que probando las diferentes opciones en japonés, lograremos poner en marcha la acción. Con nuestro personajes ya situado en el peculiar tablero de juego, comenzamos tirando el dado... bueno, más bien es un contador numérico que deberemos de parar, dejando un tanto al azar el resultado. Este resultado será el número de casillas que nos podremos mover hacia delante, o sea, avanzando. Podremos retroceder siempre que queramos, sin perder pasos de la tirada en ello, dependiendo de lo que nos convenga. Existen ciertas casillas que otorgan ventajas varias, desde diferentes tipos de bonus, hasta determinadas "tragaperras" que dejan nuevamente al azar el tipo de sorpresa que nos caerá, que puede ser desde la ayuda de *Eddie*, el pequeño robot con forma de cubo, hasta la posibilidad de que en determinadas posiciones podamos sacar y jugar con uno de los destructivos androides de la saga, con lo cual podremos hacerle un poco la puñeta a nuestros rivales (aunque claro, ellos también pueden hacer lo mismo por nosotros). Y vaya, así siempre hasta que consigamos nuestro objetivo *(¡al que lo averigüe le regalamos un no-premio!)*.

En lo que respecta al apartado técnico primero tendremos que situarnos en que estamos hablando de un juego de **Nes** del año noventa y tres, para que todos sepamos el tipo de gráficos y sonido que nos vamos a encontrar. Los dibujos, aunque simpáticos, son extremadamente pequeñitos, al igual que la representación de los personajes, demasiado pitufescos. Afortunadamente no dan lugar a confusiones, puesto que están muy bien realizados, manteniendo ese estilo jovial y alegre que siempre han tenido los ***Megaman***. El decorado en cuestión es medianamente bonito, con arbolitos, algún que otro edificio y el mar rodeándonos, con delfines saltarines adornando el conjunto. La verdad es que se podrían haber escogido otros colores menos chillones, pero bueno, tampoco llegan a molestar en demasía. La música no deja de estar mal, aunque en un juego de este tipo incluso llegaría a hacerse pesada las que ponen en las salas de espera de los dentistas, así que imaginaros esta con el chip de sonido de la **Nes**... Por lo demás, poco puedo hablar del *scroll* de pantalla y de las animaciones, puesto que estamos frente a un juego de tablero, y poco se puede añadir sobre ello... aunque a pesar de todo, cumple dignamente, y de forma simpática.

En definitiva, estamos delante de, como he dicho antes, un juego de tablero, sin ningún detalle destacable (quitando el protagonismo del elenco de personajes de ***Megaman***). De hecho, muy probablemente decepcione bastante al personal, ya que se llega a hacer casi tan aburrido como un concierto de *Julio Iglesias*. Así que, en su tiempo, sería mucho más recomendable recurrir a *Los Juegos Reunidos Geyper* o algo por el estilo, que seguro que saldría más barato. O como alternativa en la pantalla, el estupendo ***Popeye*** de **Technos** para **Super Nintendo**, todo un ejemplo a seguir en este tipo de software. Y como dice el refrán, 'zapatero a sus zapatos', y *Megaman* a sus tiros y sus plataformas.

Spidey
joserparker@retenail.es



BEATMANIA 5TH MIX

Mientras aquí permanecemos a la espera de que se ponga a la venta de una sacrosanta vez la versión Europea de *BeatMania*, en Japón van ya por el 5º MIX dejando constancia clara e inequívoca de que lo hacen sólo para darnos envidia y más concretamente a MÍ.





Con el sobrenombre "*Time to Get Down*" ***Konami*** comercializó el 2 de Marzo del presente año la esperadísima continuación de la saga ***Beat'n'Music*** con más solera y episodios de la historia: ***BeatMania 5th MIX*** que, bajo la estela y el *interface* de su antecesor (***BM 4thMIX***) es el primero en poner a nuestra disposición conocidos temas occidentales así como alguna que otra tonadilla de su saga hermana ***Dance Dance Revolution***.

Aunque es algo que no suelo hacer en ningún artículo, pues siempre hay algún rezagado, voy a obviar el apartado dedicado a haceros un pequeño resumen de como se juega al ***BeatMania*** y, al tiempo, os encomiendo a lanzar todo tipo de objetos pegajosos o punzantes al primero que diga "Pues yo no sé jugar".

Nos encontramos ante otro *Append Disc* que en esta ocasión cuenta con la friolera de (¿me habré equivocado al contar?) 43 canciones + 5 canciones del modo *Bonus Edit*.

Entre estas canciones encontramos viejas conocidas como *Hunting for You* (síiiiiii, síiiiiiii!!!!), *Miracle Moon* (^^!!), *Genom Screams*, *Paranoia MIX 190*, *PopCorn*, etc. así como nuevos y sugerentes títulos como *Ave María*, *Denim*, *The Only Way is UP!*, *Total Recall*, y otros.

A los masocas... er... fanáticos de este juego les agradará saber que en esta edición no se han descuidado las incursiones de modos de juego que, además de conservar los clásicos de cualquier ***BM***, nos agasaja con modos que ya vimos en otros juegos de ***BEMANI*** como pueden ser *Hidden Mode*, *Mirror Mode* o incluso el bestial *High Speed Mode* (no os engañéis, no es que las canciones vayan más rápido sino que tenemos menos tiempo para discernir donde tenemos la mano y por qué no hace lo que le decimos).

A estas suculentas novedades hemos de añadir la inclusión de un par de modos ocultos que a más de uno le harán perder el juicio, tales como el inefable *Bonus Edit Mode* que podréis sacar a la luz si ponéis el ***BeatMania 2ndMIx*** seguido del ***3rd MIX*** para concluir con el disco que hoy nos ocupa (yo no la aguantaba en ***Guitar Freaks***, en ***BM 5thMIX*** es sólo soportable porque está *Miracle Moon* que si no...)

Acorde con la política de los títulos de ***BEMANI***, la dificultad se ha estabilizado una vez que comenzó a dispararse en ***BeatMania 4th MIX***. Y es que muchos creemos que *Genom Screams* fue el equivalente al Apocalipsis del mundo de ***BeatMania***.

De nuevo la mecánica nos recuerda más al más reciente ***BeatMania*** de **GameBoy** que a la de los clásicos, gracias a la inclusión de la ya conocida escisión entre modos *Basic* y *Hard*, justificando dicho cambio en esta ocasión no sólo con un mayor nivel sino con algunas canciones nuevas y otras re-adaptadas, como fue el caso de *Hunting for You* en *BM GottaMIX*.

Como dicen que en la variedad está el gusto, **Konami** vuelve a atreverse a tocar cada vez más géneros, y nos sorprende con temas que van del clásico *Rave* hasta el *Jungle* o el ¿*Happy*? en uno de estos juegos tan difíciles de describir con palabras. Tal vez con un poco de música...

Amano
amano_ai@retemail.es

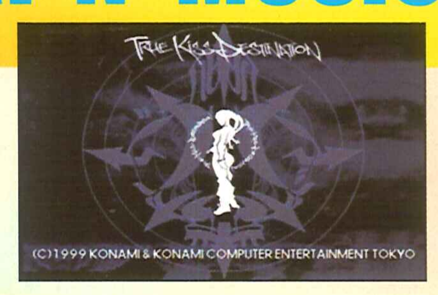








DANCING STAGE
FEATURING TRUE KISS DESTINATION



Dancing Stage... ese nombre puede dar lugar a confusiones, pues es como en nuestro país se llamó el propio ***Dance Dance Revolution***. Eso sí, la última entrega aparecida ya lleva el nombre original, y por ahora se llama ***Dance Dance Revolution European Mix***, porque lleva una selección de las canciones que supuestamente pegan mejor en Europa y algunas modificaciones en el sistema de juego (puedes elegir el nivel de dificultad para cada una de las canciones) y poco más. ¿Por qué cuento esto? Pues resulta que hace unos meses apareció en *Japón* un título llamado ***Dancing Stage***, que pese a utilizar una mecánica de juego similar a la de ***Dance Dance Revolution*** no es el mismo juego y lleva algunas diferencias.



Espero que con todo eso aclare el lío. ***Dancing Stage: True Kiss Destination*** es un juego que pese a usar el mismo motor de juego que **DDR** intenta mostrarse algo diferente por varias razones. Lo primero es que el subtítulo mostrado no es más que un grupo de *J-Pop* muy conocido en el país del sol naciente, de modo que podéis haceros una idea de la calidad musical. En esta ocasión **Konami** pasa de ritmos de los ochenta para adentrarse algo más en una música menos machacante o de aspecto retro.

La verdad es que este es un grupo agradable al oído y todas sus canciones son de gran calidad. De cualquier modo, no todas las canciones del juego son de este grupo, y encontraremos producciones propias de **Konami** y alguna que otra canción ya escuchada con anterioridad y que quizás los programadores pensasen que quedaban bien junto al resto de la banda sonora. En cualquier caso la selección musical para mí es un gran acierto y muy agradable de escuchar.

No sólo en la música encontraremos diferencias. Nada más empezar notaremos que la pantalla de aprendizaje pasa de estar presentada por los personajes del fondo a unos videos reales de una chica japonesa. Esto tiene una razón, y es que dejaremos de soportar al negro con pelo a lo afro, los robotejos y demás bailarines raros para pasar a un fondo más en línea a otro títulos ***Bemani*** como ***Beatmania*** o ***Guitar Freaks***. La diferencia está en que las ilustraciones ocupan todo el fondo al completo en lugar del pequeño cuadro en medio de la pantalla de las otras producciones. Algunas de estas animaciones están muy logradas como por ejemplo la de África, pero otras están algo menos conseguidas y dan la sensación de ser un fondo de mosaico de ***Windows***. De todos modos, lo cierto es que pese a su simpleza, aprovecha algo más la capacidad de nuestra **Playstation** con transparencias, fondos enormes, *scrolls* y demás chuferías de la programación.

Otras diferencias las encontramos en las opciones, mucho más configurables y con algunas posibilidades bastante interesantes.

Sin duda este es un título interesante para los fans de los ***Dance Dance Revolution*** y juegos musicales en general. Pese a que a mí me ha gustado algo más que los ***DDR*** (sé que algunos no estarán de acuerdo) lo cierto es que no podría elegir entre los dos, de modo que lo mejor es tener ambas entregas (bueno, de ***DDR*** hay mas de uno) si se es posible. Eso sí, la última palabra la tenéis vosotros mismos.

Mangafan
mangafan@teleline.es











MANGAS DE AFICIONADOS

HUMOUR WITH FINAL FANTASY VIII

PALMER & PANIAGUA



Guión y Dibujo por LAURA PÉREZ





SELPHIEEE... ¡SÁCAME DE AQUÍ!, ¿ME OYES?, SELPHIEEE...

¿?

The End

LPS 00



HUMOUR WITH FINAL FANTASY VIII

PALMER & PANIAGUA

Guión y Dibujo por LAURA PÉREZ

EXAMEN SEED: TE ENCUENTRAS UN CHOCOBO, ¿QUÉ HACES?









MANGAS DE AFICIONADOS

FINAL FANTASY VIII



Guión y Dibujo por LAURA PÉREZ















Guión y Dibujo por KITTEN'S EYES

LOS PODERES... DE PERSUASIÓN DE RINOA

¡HOLA! SOY RINOA, Y, ¿SABES...?

ERES EL CHICO MÁS GUAPO DE TODA LA FIESTA

TAP TAP TAP

...

¿Y SABES QUE ME LLAMAN LA PRINCESA? DEBERÍAS TENER INTERÉS EN BAILAR CONMIGO

...

PERO COMO VEO QUE NO TE MUEVES, USARÉ MI PODER HIPNÓTICO

TE GUSTO

TE GUSTO

...

BUENO, COMO NO SURTE EFECTO, USARÉ MI PODER SENSUAL

¡TÓMAME!

...

PUESTO QUE NO TE EMOCIONAS, USARÉ MI PODER ECONÓMICO

¡BAILA CONMIGO!

...

TE DOY TODA MI BARAJA DE CARTAS SI BAILAS CONMIGO

SNIF

NO SÉ BAILAR, PERO SI INSISTES... (ME FALTAN UNAS CUANTAS TODAVÍA)

5

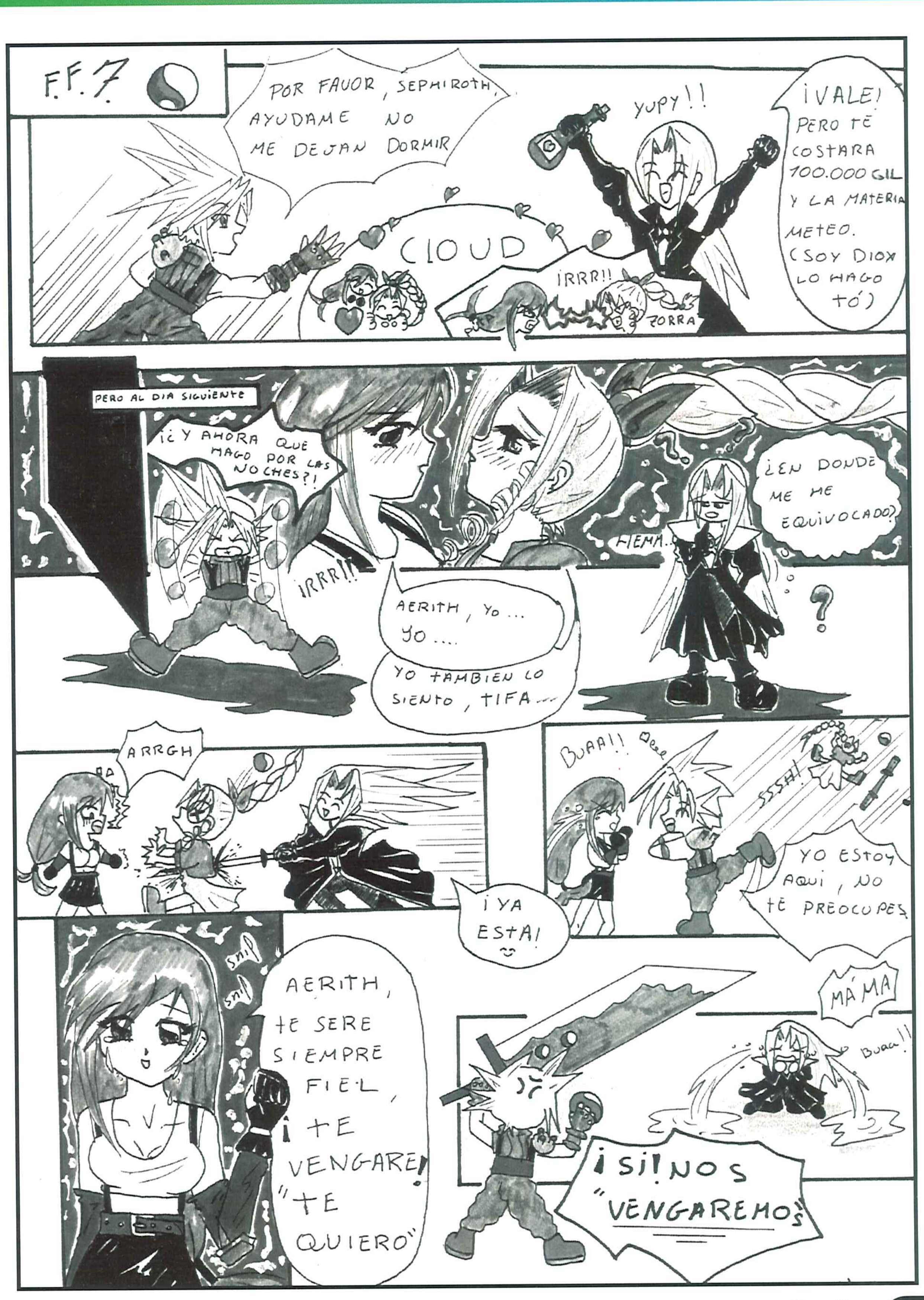
Guión y Dibujo por KITTEN'S EYES



MANGAS DE AFICIONADOS

6

Guión y Dibujo por KITTEN'S EYES



EN EL TINTERO

JUEGOS NUEVOS QUE HAN SALIDO Y AÚN NO HAN CAÍDO EN NUESTRAS MANOS

DANCING STAGE FEATURING DREAMS COME TRUE



BATTLE MASTER



BRAVE SAGA 2



BRIGANDINE



WITH ME EVERYTIME



DEVILMAN



ÉLAN PLUS



K-1 OUJYA NI NAROU



MUSCLE RANKING -ROAD TO SASUKE-



EN EL TINTERO

EVE ZERO



GAIA MASTER



OH! BAKYUUUN



OPTION CAR BATTLE SPEC. R



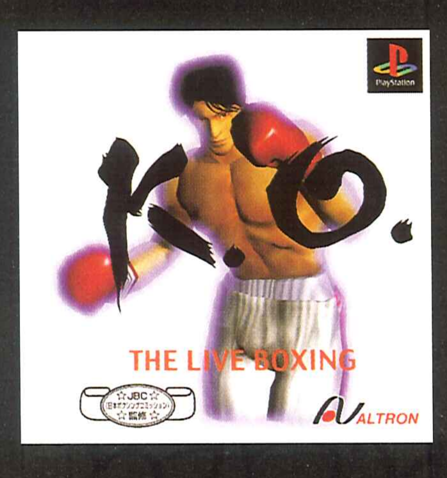
PACA PACA PASSION 2



INFINITY



K.O. THE LIVE BOXING



LATTICE



LORD MONARCH



EN EL TINTERO

JUEGOS NUEVOS QUE HAN SALIDO Y AÚN NO HAN CAÍDO EN NUESTRAS MANOS

CHAKUSIN MELODY DAMON VOLUME. 4



PARLOR STATION



SNOW POKELER



MEKA POKELER



POKELER DX BLACK



POKELER DX PINK



MABOROSI SUKIYO



JANG JANG KOI SHIMASHOU SEPARATE 1



JANG JANG KOI SHIMASHOU SEPARATE 2



EN EL TINTERO

ROCKMAN DASH 2



PHIX IN THE MAGNETIC WORLD



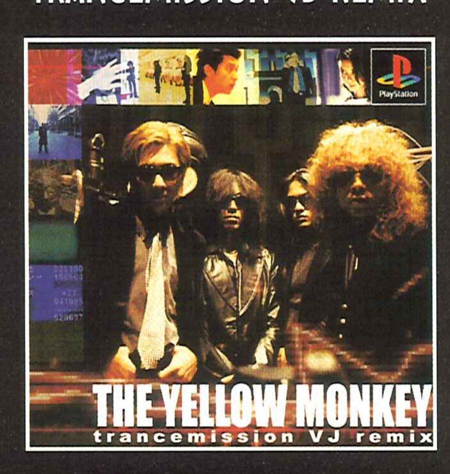




THE YELLOW MONKEY TRANCEMISSION VJ REMIX

RAYCRISIS

KARANKORONGAKUEN







TINY BULLETS

BATTLE ATHLETESS ALTERNATIVE

MASUMON KIDS









Frikilandia

El paraíso de quienes realmente lo viven...

SECCIÓN DE CORREO - DIBUJOS DE LOS LECTORES - PENSAMIENTOS OTAKUS

Este mes los contenidos de la revista nos han obligado a recortar el espacio destinado a *Frikilandia*, así que no contamos con más de dos páginas. Pero no os preocupéis, que eso sólo pasará este mes. He aquí las cartas seleccionadas y la primera tira del estilo "*you koma*" realizada por nuestro nuevo colaborador en esta sección, *Otakuchan*.

David López (Palencia) nos pide un huequecillo para publicar su dibujo de las ***Final Fantasy Girls***, pregunta si verán la luz en España ***Bust a Groove 2*** y ***Rival Schools 2,*** que si vamos a meter emuladores en el CD y que para cuando ***Marvel VS Capcom 2*** y ***Guilty Gear 2***. También quiere saber si aparecerán para otra consola que no sea la **Dreamcast**. David echa de menos la sección de imágenes en el CD y pregunta por la posibilidad de que se vuelva a incluir y nos felicita por la gran idea de publicar una versión con CD y otra sin el mismo.
Dado que ahora han llegado juegos con un extremo retraso desde Japón como el ***Rising Zan*** entre otros, no desesperes que las segundas partes de dos buenos juegos cuyas primeras fueron distribuidas en nuestro país, acabarán cayendo por nuestra zona. El ***Marvel VS Capcom*** y el ***Guilty Gear 2*** irrumpirán en breve en el mercado y no creo que la **Dreamcast** se quede con la exclusividad por mucho tiempo pues si antes no lo intentan sacar para la **Playstation** seguro que lo harán para la **Playstation 2**. Meter emuladores en el CD no es ilegal pero no podríamos meter ni una rom y en donde te bajas las roms están siempre los emuladores al lado que ocupan unos escasos Kbyte. Lo de volver a incluir la sección de imágenes está tan demandado que se podría plantear la posibilidad de incluirla algún mes.
Te agradecemos que como a otros muchos te guste la idea de publicar la versión sin CD, es grato comprobar que tenga buena aceptación entre los aficionados.

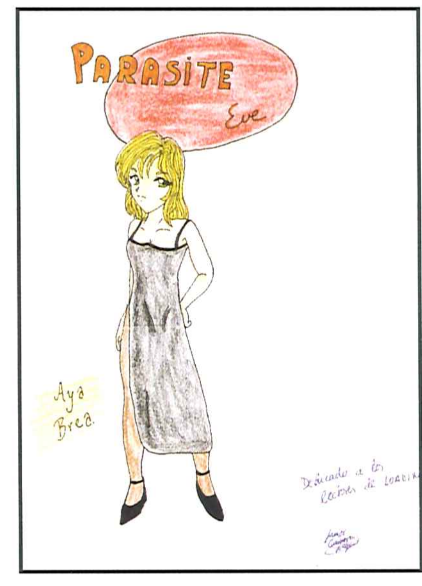
Maria Rivas (Madrid) nos narra su rolera historia que empezó cuando se compró el ***Illusion of Time***. A partir de entonces su vida se ha convertido en una constante búsqueda y captura de cualquier *RPG* que llegase a nuestro país, pero después de ver los reportajes sobre los juegos de rol de los números 5 y 6, está buscando algún sitio para poder aprender japonés por un módico precio. Así que piensa que podríamos dar un minicursillo de japonés en cada número, pregunta por tiendas para conseguir material de importación y pide que ***Amano*** deje de tomar drogas duras; opina que sus comentarios se salen y que cada juego que comenta tendría que traer la etiqueta "Obra Maestra" con el correspondiente corolario "Una de las mejores bandas sonoras de la historia de los videojuegos". Nos envía un primer plano de ***Chun-Li*** que dedica a toda la redacción de **Loading**.
Vaya, veo que eres una auténtica rolera, lo tuyo es afición al género y lo demás es tontería. El minicursillo de japonés es algo que va más con las revistas de manga y **Ares Informática** ya tiene circulando algunas como ***Minami***, ***Dokan*** o ***Nexus***.
Amano tiene una peculiar forma de comentar, su atrevido estilo propio es de lo más arriesgado, pues llega a despertar mucha simpatía entre los



Dibujo de Esther Muñoz Sanchez (Malaga)



Dibujo de Esther Muñoz Sanchez (Malaga)



Dibujo de Javier Carrera Negro (Alicante)

CORREO Línea directa con 4 mataos que se supone que lo saben todo...



lectores y en alguna ocasión le pasa lo contrario, no obstante la mayoría tiende a expresar que es genial tratando los juegos y sobre todo la temática manga. Si lo pillas por en el canal ***Frikilandia*** del IRC hispano puede que hasta te proporcione material para que aprendas japonés. No te costará demasiado, tan sólo hacerte una foto con coletas ^_^.

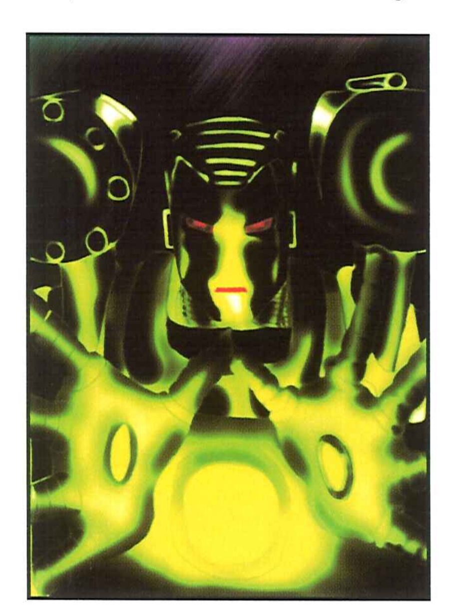
Antonio March Poveda (Valencia) nos halaga por todo el contenido del CD y de la revista y le gustaría que pusiésemos más letras de canciones pues piensa que él no es la única persona a la que le mola cantar las canciones. También le gustaría un extra de ***Dragon Ball*** y otro de ***Darkstalkers***.
A mí también me gusta cantar las canciones pero ¿cuántas canciones quieres memorizar en un mes? Saborea las que pongamos que cuando te hartes de ellas vendrán otras nuevas. Los extras que pides son interesantes, el primero porque sería una compilación de los juegos de lucha y los de rol que daría mucho que hablar y el 2º porque contamos como mínimo con una trilogía para hacer referencia.

David Montiel Franco (Alicante) agradece mucho la revista sin CD pues así ya no es necesario comprársela a medias con un colega. Pide como muchos el especial de ***KOF***, expresa ansioso cualquier noticia sobre el ***Final Fantasy IX***, nos envía unos excelentes dibujos que hacen referencia al ***Soul Calibur*** y al ***Tekken 3*** y se ofrece para trabajar para una sección de comics.
Me alegro que te sea más asequible la versión sin CD si no tienes ordenador; del ***Final Fantasy IX*** sólo sé los videos e imágenes que se hallan por la red. Es pronto aún para describirte el argumento, por cierto, me ha encantado tu dibujo de *Seung Mina*.
Por último pide que le pongan su dirección para cartearse con chicos y chicas afines a sus gustos:

David Montiel Franco
C/Gasset u Arto,e 29-9º C
03012 Alicante Tel 965 206126

Pues ya se me ha acabado el espacio, no me ha dado para contestar mucha carta pero me he detenido en estas pocas. Desde aquí os animo a que no paréis de escribir y de dibujar, no sabéis hasta que punto llega uno a deleitarse con vuestras cartas. No cabe más que decir que ya sabéis como contactar para cualquier tipo de sugerencia, vía carta, E-Mail o el IRC Hispano. ¡Hasta pronto!

Endimión
Endimión@bbvnet.com



Dibujo a ordenador de Hubo Bas(vía e-mail)



Dibujo de Xinnai (Cádiz, vía e-mail)

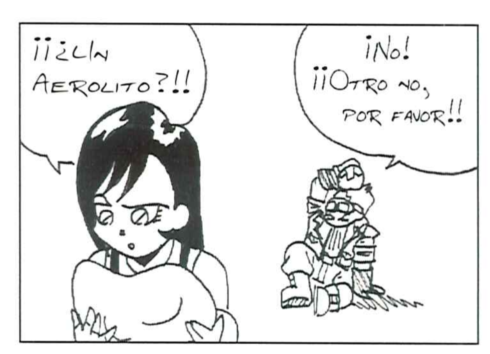
LA TIRA DEL MES

by Otakuchan

¿AEROLITO?









¡Suscríbete!

Suscríbete por teléfono en el (93) 477 02 50 

A la Revista Independiente de PlayStation y Consolas que esperabas...

20%

de descuento sobre el precio de portada

Ahora tú eliges...



... o Sin CD*



Con CD-ROM*

*CDROM para ordenadores compatibles PC no utilizable en consolas

*sólo por suscripción no se vende en quioscos

☑ Sí, deseo suscribirme a LOADING-CD durante un año a partir del Nº............ por el precio de 7.632 ptas., Ahorrando un 20% sobre el precio de portada

NOMBRE Y APELLIDOS...

DIRECCIÓN...

CIUDAD .... C.P. ....

PROVINCIA...

EDAD .. .. TELÉFONO ....

FORMA DE PAGO

- ☐ Contra reembolso (+350 ptas. de gastos de envío en el primer número)
- ☐ Talón nominativo a favor de ARES Informática, S.L. por importe de 7.632 ptas.
- ☐ Tarjeta VISA/AMEX/MASTER CARD

Número. ....

Fecha de caducidad de la tarjeta ....

Titular de la tarjeta ....

Firma:

☑ Sí, deseo suscribirme a LOADING durante un año a partir del Nº........... por el precio de 3.792 ptas., Ahorrando un 20% sobre el precio de portada

NOMBRE Y APELLIDOS...

DIRECCIÓN...

CIUDAD .... C.P. ....

PROVINCIA...

EDAD .. .. TELÉFONO ....

FORMA DE PAGO

- ☐ Contra reembolso (+350 ptas. de gastos de envío en el primer número)
- ☐ Talón nominativo a favor de ARES Informática, S.L. por importe de 3.792 ptas.
- ☐ Tarjeta VISA/AMEX/MASTER CARD

Número. ....

Fecha de caducidad de la tarjeta ....

Titular de la tarjeta ....

Firma:

Enviar el cupón por correo o por Fax a: ARES Informática, Avda. Mare de Deu de Montserrat, 2 08970 Sant J


DE REGALO
TRIPLE POSTER Y CD
NeXuS
5 795 PTAS. 4,78€
Todo lo que te gusta y más
Calvin y Hobbes
MORPHEUS
SOUTH PARK
MÁS GRANDE, MÁS LARGO Y SIN CORTES
BLANCO HUMANO
NeXuS #5
Todo lo que te gusta y más
Como siempre, por delante de lo más nuevo.